

CPC . AMIGA . ST . PC . NEC . NINTENDO . SEGA
joystick NUMERO 27
NUMERO 27 - MAI 1992 - 25 F
joystick
LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES
276 PAGES
DE NEWS PREVIEWS TESTS
WING COMMANDER II
LE GUIDE PRATIQUE
Le Show de Londres
LA PASSION DES JEUX
addams family
Une famille de cinglés qui rendra votre Amiga fou de bonheur
T 2788 - 9227 - 25,00 F
N° 27 • MAI 1992 • 25 F • BELGIQUE : 183 FB • SUISSE : 7,50 FS • LUXEMBOURG : 180 FL • ISSN 0994 - 4559

CREEPY, KOOKY

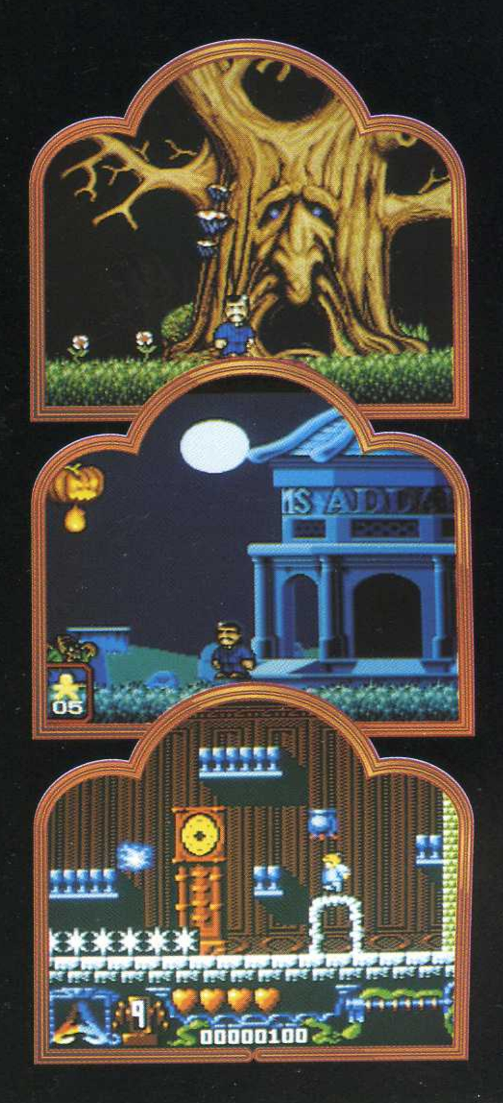
ILS FONT CE QU'ILS VEULENT
Mais plus maintenant; ils ont été expulsés! Morticia, Lurch, Granny, Pugsley, and Wednesday sont revenus dans leur inquiétant manoir pour en reprendre possession.

ILS DISENT CE QU'ILS VEULENT...
Mais plus maintenant, car ils ont disparu! Comme Gomez tu dois retrouver tes chers foldinques dans leur hotel particulier, tres particulier.

ILS JOUENT COMME ILS VEULENT...
Mais prends garde a Tully Alford - Il joue sérieux. Tully est le perfide avocat de la famille, voulant lui voler sa fortune. Il a plus d'un sale tour dans son sac.

ILS DANSENT COMME ILS VEULENT...
Et tu vas blémir, frémir, tréssaillir, car les dagues, monstres et fantomes ne te laisseront aucun moment de Répis. Si tu resouds les enigmes en suivant les indices tu pourrais sauver la Famille Adams, pour qu'ils puissent...

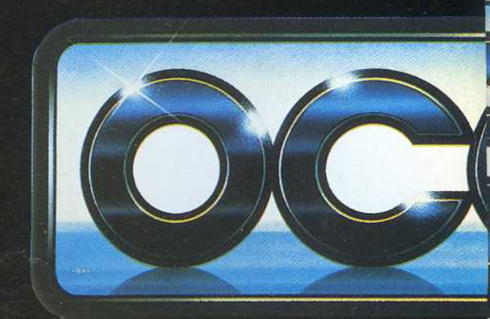




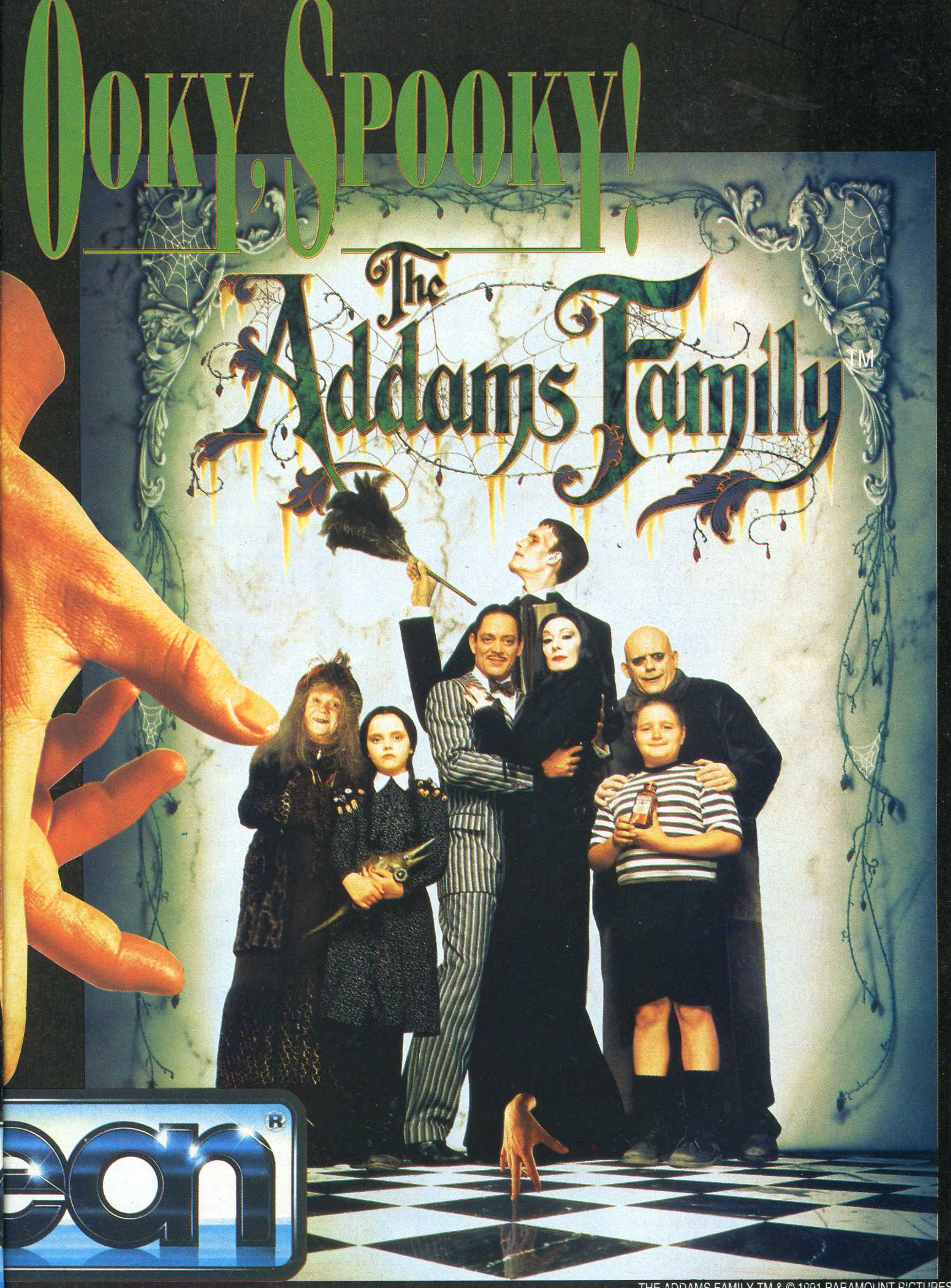
STOP

VIVRE COMME ILS VEULENT!

AMSTRAD - ATARI ST
CBM AMIGA
Disponible sur
Nintendo®



OCEAN SOFTWARE LTD . 25 BOULEVARD BERTH


OOKY, SPOOKY!
The Addams Family TM
ean ®



Sommaire

JOYSTICK n°27
MAI 1992

COURRIER DES LECTEURS 6
DOSSIER SPECIAL ECTS 10
NEWS,PREVIEWS 30
REPORTAGE
MICROIDS 38
LE CDI 44
CONCOURS: LORICIEL 41
GUIDE
WING COMMANDER II 115
ABONNEMENT 264
PETITES ANNONCES 270
MEGA DOSSIER MOKTAR 265
ABUS DANGEREUX 83

JEUX CRACK 87

CONSOLES NEWS 127

GAME BOY

BATMAN II 185
DIABOLO ET SATANAS 157
FRENCH BERLITZ 161
HUDSON HAWK 169
MEGAMAN II 189
PITAN 141
PRO SOCCER 203
Q BERT 197
STAR LION 143
STAR TREK 191
SUPER STREET
BASKETBALL 199
THE HOOK 201
ULTRAMAN 165

GAME GEAR

ALIEN SYNDROME 201
BUSTER BALL 151
CHESSMASTER 191
WONDERBOY II 185

LYNX

CRYSTAL MINE II 203
RAMPARTS 199
SUPER SKWEEK 197
TOKI 157

MEGADRIVE

CARMEN SANDIEGO 144
FIRE PRO WRESTLING 175
EXILE 150
JORDAN VS BIRD 153
KID CHAMELEON 140
PAPER BOY 138
THE DUEL 194
TURBO OUT RUN 142

NINTENDO

BLASTER MASTER 204
BLOW OUT 180
CAPTAIN PLANET 137
DEFENDER OF THE CROWN 139
DREAM MASTER 174
GHOSTBUSTERS II 198
LOLO 2 196
NEW ZEALAND STORY 164
RAINBOW ISLANDS 170
ROAD FIGHTER 166
SNAKE'S REVENGE 134
THE HUNT
FOR RED OCTOBER 156
TOTALY RAD 149

NEO GEO

MUTATION NATION 168

PC ENGINE (CD ROM)

BUILDERLAND 210
DAVIS CUP 195
F-123 HAWK 206
FORGOTTEN WORLD 178
PSYCHIC STORM 145
SHADOW OF THE BEAST 136
SUPER RAIDEN 200
VALIS 167

PC ENGINE

CLOUD MASTER 171
TOILET KIDS 172

SUPER FAMICOM

CYBER FORMULA 176
F1 BATTLE GP 186
FINAL FIGHT GUY 182
HAT TRICK HERO 202
LAST FIGHTER TWIN 208
PIT FIGHTER 160
RANMA 1/2 192
RUSHING BEAT 190
SMASH TV 152
STADIUM FAMILY 205
STRIKE GUNNER 158
SUPER VALIS 184
TOP RACER 162
WAIALAE 209
WRESTLE MANIA 188
XARDION 148

TESTS MICRO 212

AMIGA

ADDAMS FAMILY 212
APPACHE FLIGHT 259
CASTLES 263
COVER GIRL POKER 232
DELIVERANCE 250
FIGHTER DUEL 246
FIRE AND ICE 254
INDY HEAT 256
LORD OF TIME 238
POOL OF DARKNESS 261
RACE DRIVIN 240
RETURN OF MEDUSA 245
SPIRIT OF ADVENTURE 248
WORLD CLASS RUGBY
5 NATIONS EDITION 260
JIM POWER 224

CPC

THE SIMPSONS 257
WRESTLE MANIA 258

PC

BARGON ATTACK 230
DARK SEED 220
ETERNAM 216
FLIGHT PLANNER 222
FUN WINDOWS 242
HE 162 VOLKSJAGER 259
IAN BOTHAMS CRICKET 244
JACK NICKLAUS
GOLF AND DESIGN 252
MANCHESTER UNITED
EUROPE 262
MINDWINTER 2 263
PLANET'S EDGE 234
REALMS 262
SAMOURAI 226
SOUND AND GRAPH.
FOR FS4 236

ST

ALCATRAZ 262
DELIVERANCE 250
HEIMDALL 261
ISHAAR 228
KNIGHTS OF THE SKY 261
LURE OF THE TEMPRESS 218
RACE DRIVIN' 240
WOLFCHILD 263

EDITO

Grosse actualité, en ce mois de mai. Gros numéro, donc. Derek, notre british correspondant, et AHL, notre french rédac'chef, sont allés de concert à l'ECTS de Londres, et ont ramené des monceaux d'infos. Au moins, vous aurez un panorama quasi-complet de ce qui sortira d'ici la fin de l'année. Vous pouvez même passer vos commandes au père Noël dès maintenant. Remarquez, si vous avez passé commande d'Aquaventura et d'Epic au moment où ils ont été annoncés, vous avez dû lui en vouloir à mort, au père Noël.

C'est pas not'faute, m'sieur, c'est les éditeurs qui se trompent dans leurs prévisions.

Vous constaterez qu'il y a plus de jeux consoles testés dans ce numéro que de jeux micro. Certes, il y a peu de chances que la tendance s'inverse, vu l'engouement des éditeurs pour les consoles, qui rapportent bien plus de thunes que les disquettes. Mais avec l'arrivée des CD-Rom, CD-I et autres CDTV, les choses vont changer. Et les jeux micro seront de plus en plus beaux, grâce à ça. Vous avez vu SS Warlock sur Mac en CD Rom? Les consoles, elles peuvent se rhabiller.

On sera à la Foire de Paris. Inutile de vous en faire une tartine, on en parle quelques pages plus loin, mais venez, vous verrez, c'est mieux qu'Euromachintruc.

Rendez-vous le mois prochain.


SHADOWLANDS™
Shadowlands – Une nouvelle et unique expérience de jeu de rôle.
L'histoire est tirée d'une antique légende. Un prince guerrier, assassiné sur le champ de bataille des Shadowlands, se réveille et découvre que son esprit est toujours vivant, et qu'il peut contrôler les faits et gestes de ses sujets. Pour que justice soit faite, il choisit quatre fidèles et loyaux aventuriers, et les guide à la découverte des Shadowlands, assoiffé de vengeance.
• Le nouveau système d'éclairage révolutionnaire Photoscape™ plonge le jeu dans une atmosphère tamisée.
• Battez-vous jusqu'à la mort en utilisant toute une gamme d'armes et de sorts contre des hordes d'adversaires bizarres et intelligents.
• Une multitude de pièges et d'énigmes qui mettent à contribution vos compétences, votre intelligence, et votre dextérité.
• Les personnages modulables à volonté sont contrôlés individuellement ou en groupes.
• Les trucs et astuces concernant le jeu sont toujours disponibles (moyennant contribution), si vous en avez besoin.
Le système de contrôle souris très agréable et facile à utiliser, vous donne accès au monde le plus étrange et le plus fascinant. C'est un défi gigantesque – mais un défi que vous pouvez remporter!
Que vous soyez un expert, ou un débutant total, Shadowlands est le jeu de rôle que vous attendiez.
Disponible sur:
Amiga, Atari ST et IBM PC.
Software, Artwork, Instructions and Packaging
© 1992 Domark Group Ltd.
Published by Domark Software Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR
Amiga Screenshots.
teque
DOMARK
I've got no hesitation in awarding Shadowlands our highest accolade:-
DAVID UPCHURCH – ACE.
ACE TrailBlazer
Congratulations!
SHADOWLANDS
"SHADOWLANDS IS THE NEW ACE ROLE PLAYING GAME BENCHMARK"

courrier

■ Dans le numéro 26, vous vous interrogez sur la possibilité qu'aurait le Mac de suivre le chemin ludique du PC; dans ce cas, ne serait-il pas possible d'insérer dans Joystick une rubrique, si minime soit-elle, consacrée aux jeux parus ou à paraître sur Mac?

Malik.

Non seulement il peut prendre le chemin ludique du PC, mais en plus il le fait déjà. Il existe des milliers de jeux sur Mac, souvent en 256 couleurs, souvent exactement les mêmes que sur PC; de plus, il y en a des tonnes sur CD-Rom. Mais ces jeux ne sont pas toujours vendus en France, car le Mac a encore, ici, une image de "machine de travail". Il n'en va pas de même aux Etats-Unis où tous les revendeurs Mac ont un rayon jeu extrêmement bien fourni. Nous avons donc l'intention de créer une rubrique de tests pour Mac, en effet, et ce, peut-être dès le prochain numéro; mais comme il y a beaucoup de jeux, cela demande beaucoup de place, et donc une réorganisation du magazine. On y travaille, et c'est pour bientôt.

■ J'ai un A500 et je voudrais un CD pour mon ordinateur. Crois-tu que ça vaut le coup? Combien coûtent les jeux CDTV? J'ai un autre problème, le CDTV est vendu avec toutes sortes de trucs, y compris un clavier. Si c'est le même clavier qu'un A500, qu'est-ce que je fais du mien? On ne peut pas seulement avoir un lecteur de CD?

Gérard, Paris.

Un CD est toujours intéressant, mais il faut savoir que les CD coûtent souvent fort cher: entre 450 francs, mais c'est rare, et 10.000 francs, pour les encyclopédiques et ouvrages du même type. En règle générale, les CD de jeux coûtent dans les 600 francs. Et là, je sens qu'il faut expliquer la différence entre un CD-Rom et un CDTV. Commençons par le CD-Rom. C'est un lecteur de CD presque normal, sauf qu'il peut se brancher sur un connecteur SCSI (dont sont pourvus en standard les PC et les Macs, par exemple). Les CD proprement dits (les disques compacts, donc) contiennent des données et des programmes. Selon le fabricant, le type du CD, etc., ces programmes existent pour une ou plusieurs machines. Un exemple. Les CD fabriqués par Apple pour les développeurs sont lisibles sur un PC, mais comme tous les programmes sont prévus pour Mac, ils ne tournent pas; on ne peut que se contenter de lire les textes, et parfois les images. Un autre exemple: l'encyclopédie Robert existe en CD, qui est utilisable à la fois sur PC et sur Mac, parce qu'il contient les programmes en double: une fois pour PC, une fois pour Mac. Les données, elles, sont communes aux deux machines.
Le CDTV, c'est un cœur d'Amiga couplé à un lecteur de CD-Rom. Il faut bien distinguer le CDTV lui-même de l'extension A570, qui est le lecteur de CD-Rom connectable sur un A500 Plus. La technologie est la même que les autres CD-Rom, mais les CD eux-mêmes ne sont lisibles que par un CDTV ou un Amiga pourvu de l'extension idoine. En outre, on ne peut pas lire les CD prévus pour les autres machines (qui de toutes façons ne contiennent pas de programmes pour Amiga).
Pour en revenir à la question, donc, oui, on peut n'acheter que l'extension CD, nommée A570, qui transforme un Amiga en CDTV.
Pendant qu'on y est, le CD-I, c'est pareil que le CDTV: un lecteur de CD muni d'un microprocesseur dédié; un peu comme une console avec un CD-Rom, qui ne peut lire que ses propres programmes, à une différence près: il est prévu de lui adjoindre, dans six mois normalement, la fonction FMV ("Full Motion Video"), qui permet d'avoir un film en fond d'écran, comme si on incrustait les personnages d'un jeu dans un vrai film.

■ Je trouve vraiment que vos méga-dossiers sont faits trop tard par rapport à la date du jeu concerné. Exemple: Baby Jo, six mois d'attente, Blues Brothers, cinq mois d'attente. Vous pensez qu'un joystickeur bloqué peut attendre si longtemps?

H. Appriou, Toulouse.

Voilà qui prouve que les avis sont partagés: certains nous demandent de ne pas passer les méga-dossiers trop tôt pour ne pas gâcher le plaisir, d'autres, comme Hervé, les voudraient avant... On a décidé de couper la poire en deux: ni dès leur sortie, ni un an plus tard, les jeux seront méga-dossés six mois après leur sortie. Ça satisfait tout le monde?

■ J'ai un très grave problème. Voilà: depuis maintenant deux ans, j'essaie, mais en vain, de m'acheter Epic, qui s'appelait à l'époque Goldrunner IIID et qui était développé par Microdeal. Dans votre numéro de janvier, j'ai vu que vous testiez ce sublime jeu auquel vous donniez 98% sur ST. Mais depuis quatre mois, je téléphone tous les dix jours à Ocean qui me répond à chaque fois que la sortie est repoussée. Donc, voilà la question: comment faites-vous pour tester entièrement les jeux qui ne sont même pas sortis? Et a-t-on des chances de voir Epic sortir avant que l'Amiga ne disparaisse? Et pourquoi les éditeurs passent-ils des pubs un an avant la sortie des jeux?

E. Guéguen, Wambrechies.

C'est très simple: comme tu le fais remarquer toi-même, nous avons testé la version ST, qui est sortie. Quant à l'Amiga, Ocean nous a assuré, comme à toi, que le jeu sortirait en même temps; puis qu'il aurait deux semaines de retard; puis un mois; il y a trois jours, on a téléphoné à Océan nous-mêmes (parce qu'on l'attend aussi avec impatience, figure-toi) et il nous a été répondu que ça n'était plus qu'une question de jours. Ça fait six mois qu'on nous dit ça, on est dans le même cas que toi. Pourquoi ne sort-il toujours pas, mystère. C'est peut-être un bug vicieux difficile à repérer, c'est peut-être un problème de protection et de duplication, c'est peut-être aussi (ça s'est vu) que le programmeur s'est cassé juste avant d'avoir fini le jeu, et qu'il faut que d'autres programmeurs reprennent le boulot en cours, ce qui est particulièrement difficile (et si le programmeur tombe malade, a un accident de moto, de bagnole...?). Mais remarque bien que tous ces cas sont des impondérables, c'est-à-dire des circonstances qu'on ne peut pas prévoir; et si jamais les trois s'enchaînent (il peut même y avoir d'autres raisons), ça provoque des retards de plusieurs mois, voire années. C'est pour ça que les éditeurs passent des pubs longtemps avant la sortie: ils pensent sincèrement que le jeu va sortir rapidement. Ils préféreraient nettement, plutôt que d'annoncer un jeu tous les mois pendant un an, l'annoncer dix fois plus fort pendant deux mois, j'en suis sûr. Donc, fais comme nous: patiente!

■ Je voudrais acheter un jeu et j'hésite entre BAT II et Epic. Lequel est le mieux?

Zofu.

Justement: le premier qui sort!

■ Après avoir lu le bref exposé que vous avez publié à la page 14 de votre dernier numéro, j'ai été indigné de la vision péjorative de ces journalistes d'A2 sur les jeux vidéo. Et je m'adresse à eux, maintenant: non, messieurs, vous n'avez pas réussi à nous convaincre, et non, les jeux vidéo ne sont pas nocifs. Si certaines personnes deviennent complètement dingues, après avoir abusé des jeux, c'est qu'ils l'ont bien voulu. Les jeux en eux-mêmes ne détruisent pas les personnalités. Messieurs les journalistes, si vous voulez vraiment critiquer le monde de la micro, pensez donc à parler de toutes les sortes de jeux, du plus beau au plus dégueulasse, sans vous contenter de monter en épingle les deux ou trois jeux vraiment mauvais, comme les jeux néo-nazis, qui sont effectivement de la merde. Ou alors, si vous voulez vraiment aller dans le fond des choses, je pense qu'il faudrait vous critiquer d'abord! Combien d'émissions, que je qualifierais de véritables nullités, de feuilletons complètement débiles, où des centaines de bonnes femmes y trouvent un certain réconfort (!), oubliant jusqu'à leurs gosses, diffusez-vous chaque jour? Si l'on voulait réellement condamner tout ce que vous qualifiez de nuisible à l'esprit, il faudrait alors couper les trois quarts de ces programmes. Et vous ne faites rien pour faire avancer les choses, votre invention du "quizako" est certes un très beau coup de pub, mais ça peut aussi, poussé à l'extrême comme vous le faites si bien, rendre son gars complètement mordu de ces conneries! Stoppez, s'il vous plaît, cette polémique, et laissez-nous en paix.

C. Bartoli, Mastaing.

Et toc. Le moins qu'on puisse dire, c'est que les jeux n'amoindrissent en aucune manière le sens critique.

■ Tous les jeux Super Famicom sortiront-ils sur la Super Nintendo? Si non, combien de temps faudra-t-il attendre pour un convertisseur?

G. Thiery, Paris.

Non, tous les jeux ne sortiront pas forcément, mais en regardant bien les publicités, tu peux déjà trouver des convertisseurs...

■ (...) J'arrête ma lettre parce que je suis en salle de perm, c'est le bordel complet, et j'aimerais y participer. Salut!

Y. Defossez

Euh... Justement, je vais arrêter de répondre au courrier, parce que Seb, Moulinex et les autres sont en train de faire les cons, et que j'aimerais y participer également. Salut!

Les Top Inter Discount Hi-Fi Video Photo Radio

TOP 8 bits

LAGAF'
TITUS, AMSTRAD CPC, CPC +
SUPERSKI 2
MICROID, AMSTRAD CPC, CPC +
WWF
OCEAN, AMSTRAD CPC, CPC +
COMPIL INTEGRAL
GREMLIN, AMSTRAD CPC, CPC +
SOCCER STARS
EMPIRE, AMSTRAD CPC, CPC +
TNT 2
DOMARK, AMSTRAD CPC, CPC +
BIPACK INTERDISCOUNT
AMSTRAD CPC, CPC +
SIMULATION TOP
LORICIEL, AMSTRAD CPC, CPC +
PREHISTORICK
TITUS, AMSTRAD CPC/CPC +
SIMPSONS
OCEAN, AMSTRAD CPC, CPC +
UNIVERS 1
MICROID, AMSTRAD CPC/CPC +
MOVIES STAR
TITUS, AMSTRAD CPC, CPC +
NRJ 3
INFOGRAMES, AMSTRAD CPC, CPC +
COMPIL JOYSTICK MEGASTAR N°15
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC, CPC +
AIGLE D'OR 2
LORICIEL, AMSTRAD CPC, CPC +

Inter Discount Hi-Fi Video Photo Radio



LE JEU DU MOIS

JEU DU MOIS : LAGAF'

TOP 16 bits

SUPER SKI 2
MICROID, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM/PC
LAGAF'
TITUS, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM/PC
GRAND PRIX
MICROPROSE, AMIGA
ATP
SUBLOGIQUE,IBM PC
SIMULATION TOP
LORICIEL, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM/PC
ROGER RABBIT
INFOGRAMES,IBM PC
FUTURE DREAMS
SILMARILS, ATARI ST/STE,AMIGA, IBM PC
FASCINATION
TOMAHAWK,IBM PC, ATARI ST/STE,AMIGA
PREHISTORICK
TITUS,ATARI ST/STE,AMIGA, IBM PC
NRJ 3
INFOGRAMES, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC
ANOTHER WORLD
DELPHINE, AMIGA, IBM PC
GOBLIIINS
TOMAHAWK, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC
SOCCER STARS
EMPIRE, AMIGA, IBM PC
OH NO MORE LEMMINGS
PSYGNOSIS, ATARI ST/STE,AMIGA, IBM PC
AWARD WINNERS
EMPIRE, AMIGA, IBM PC

47000 AGEN 90, bd de la République T. 35 66 93 99
49000 ANGERS C. Cial des Halles T. 41 86 11 00
64600 ANGLET C. Cial Mercure - Av. J-L. Laporte T. 59 52 40 69
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T. 50 51 47 22
06600 ANTIBES 2208, route de Grasse T. 93 74 18 06
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T. 90 85 82 10
90000 BELFORT 52, faubourg de France T. 84 28 38 21
25000 BESAN9ON C. Cial Chateaufarine, route de Dole T. 81 52 26 03
62400 BETHUNE C. Cial La Rotonde T. 21 56 98 10
62200 BOULOGNE/SUR/MER 25/27, rue Thiers T. 21 83 14 15
13480 CABRIES C. Cial Barneoud, Bat B T. 42 02 54 45
14000 Caen 87/91, rue de Bernières T. 31 86 65 30
62100 CALAIS C. Cial Continent T. 21 34 90 77
06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 Août T. 93 38 82 83
73000 CHAMBERY 8, rue Favre T. 79 70 08 03
37170 CHAMBRAY LES TOURS C. Cial Chambray 2 T. 47 28 21 30
28000 CHARTRÈS 19, rue du Bois Merrain T. 37 21 28 28
50100 CHERBOURG 9, rue du Commerce T. 33 01 20 90
63000 CLERMONT FERRAND 47, rue Blattin T. 73 34 09 77
60200 Compiègne 25, rue des 3 Barbeaux T. 44 86 00 02
71680 CRECHES/SAONE Gal. march. des Bouchardes T. 85 37 16 55
76200 DIEPPE C. Cial Val Druel T. 35 82 99 84
38130 ECHIROLLES C. Cial Espace Comboire T. 76 33 34 81
69130 ECULLY C. Cial Le Perollier T. 78 33 68 01
27000 EVREUX 17, rue Isambard
83600 FREJUS 805 , av De Lattre de Tassigny T. 94 53 32 02
72000 LE MANS 19, rue National T. 43 77 09 94
59000 LILLE 59, rue Nationale T. 20 57 59 12
69002 LYON 26, rue Grenette T. 78 42 99 79
78200 MANTES LA JOLIE 6, av de la République T. 34 78 64 40
13006 Marseille 39, av. Cantini T. 91 78 00 61
14120 Mondeville C. Cial Supermonde T. 31 34 20 30
42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T. 77 34 19 85
68100 MULHOUSE Place Franklin T. 89 32 29 52
54000 NANCY C. Cial St Sébastien T. 83 35 70 92
44000 NANTES Place du Change T. 40 48 19 96
58000 NEVERS 1, rue Hoche T. 86 21 50 40
06000 NICE 122, bd Gambetta T. 93 88 57 57
06000 NICE 4, bd Jean Jaurès T. 93 62 56 59
30000 NIMES bd Salvador Allende T. 66 29 87 96
64000 PAU 9, Cours Bosquet T. 59 83 77 08
34470 PEROLS ZAC du Fenouillet T. 67 50 02 49
66000 PERPIGNAN 26, cours Lazare Escarguet T. 68 34 07 62
59494 PETITE FORET C. Cial. Petite Forêt T. 27 29 36 90
86000 POITIERS Place du Marché N-Dame la Grande T. 49 41 63 40
17138 PUILBOREAU Rue du 18 Juin - C. Cial Beaulieu T. 46 67 24 56
21000 QUETIGNY 1, rue des Chalens T. 80 46 58 88
42300 ROANNE 21, rue C. de Gaulle T. 77 72 36 00
76000 Rouen 43, rue des Carmes T. 35 07 07 07
76000 ROUEN Avenue de Caen T. 35 03 95 15
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T. 76 75 45 50
42000 ST ETIENNE 17, rue du Président Wilson T. 77 41 75 69
69230 ST GENIS LAVAL C. Cial St Genis 2, les B. Barolles T. 78 56 43 35
45140 ST JEAN DE LA RUELLE C. Cial Auchan T. 38 43 51 20
67000 STRASBOURG Place de l'homme de Fer T. 88 22 34 00
65000 TARBES 1, av. B. Barrère T. 62 51 21 21
31500 TOULOUSE 88, allée Jean Jaurès T. 61 62 90 36
31000 TOULOUSE 7/9 Bd Lascrosse T. 61 23 90 94
10000 TROYES 7, rue de la République T. 25 73 73 89
26000 VALENCE C. Cial Valence 2 T. 75 55 98 92
59300 VALENCIENNES 19, av. Albert 1er T. 27 42 02 37
69120 VAULX EN VELIN C. Cial Grand Vire - 1, av. G. Péri T. 72 04 54 14
59650 VILLENEUVE D'ASCQ C. Cial Villeneuve 2 T. 20 91 47 85
01440 VIRIAT Galerie marchande La Chambière T. 74 23 48 82

Chez Inter Discount, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN





BUB et BOB les héros de BUBBLE BOBBLE et de RAINBOW ISLANDS
sont de retour pour une troisième aventure.
Vous allez passer des heures devant vos ecrans pour decouvrir les innombrables tableaux de PARASOL STARS.
Avec votre parapluie, il faudra utiliser l'eau, le feu, les eclairs et les etoiles pour repousser les vagues d'ennemis.
Chaque tableau regorge d'ennemis differents et de gros monstres envoyes par leur chef diabolique; Chaostikhan
Vous pouvez jouer seul ou à deux à travers plus d'une centaine de tableaux.
Il vous faudra etre très habile pour percer le secret de PARASOL STARS.
PARASOL STARS
RAINBOW ISLANDS 2
COMMODORE 64
ATARI ST
CBM AMIGA
ocean
TAITO
OCEAN SOFTWARE LIMITED
25 BOULEVARD BERTHIER · 75017 PARIS · TEL: 47663326 · FAX: 42279573


PUSH-OVER
FEATURING G.I.ANT
"VOUS N'AVEZ JAMAIS JOUE A UN JEU AUSSI FOU".
"VOUS NE POURREZ PLUS VOUS ARRETER D'Y JOUER".
"VOUS ALLEZ BIENTOT ETRE GAGNE PAR LA FOLIE PUSH OVER".
Le magazine JOYSTICK A DIT:"OCEAN prépare un jeu réflexion dans la lignée de LEMMINGS mais sans pompage aucun, avec des personnages aussi attachants et un întérêt de jeu AUSSI PUISSANT. Nous avons pu jouer aux tous premiers niveaux du jeu de la préversion et IL EST VRAI QUE CE SOFT POURRAIT CREER UN EVENEMENT A SA SORTIE.
ATARI ST
CBM AMIGA
IBM PC &
COMPATIBLES
ocean
OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEVARD BERTHIER · 75017 PARIS· TEL: 47663326 · FAX: 42279573

dossier ECTS

EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW

REPORTAGE DEREK DELA FUENTE

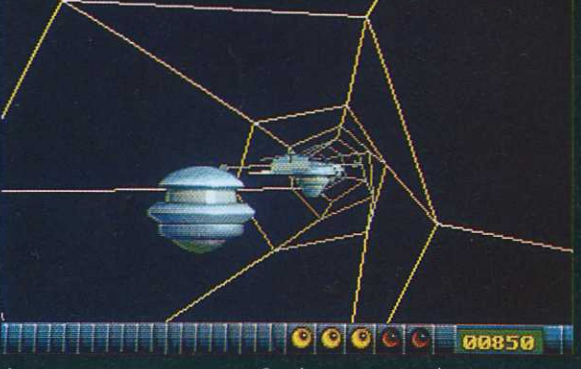
Le salon se déroulant en plein centre de Londres est l'un des plus importants évènements informatiques annuel en Europe, malheureusement, ces dernières années, l'ECTS était un peu en perte de vitesse. Bien qu'il y avait beaucoup de jeux à voir, la plupart avaientt déjà fait l'objet d'articles dans la presse et 60% des jeux montrés tournaient sur consoles, l'ECTS devrait changer de nom pour intégrer le mot «consoles» dans son titre. Le ST était inexistant, et même l'Amiga n'était pas très présent; la plupart des jeux était présentée sur PC. Autre point important, il y avait moins d'éditeurs venus d'autres pays Européens que les dernières années, les principaux exposants étaient Anglais, Français et Allemands. Les grands éditeurs Américains - pourtant bien visibles l'année dernière- étaient absents et pas le moindre éditeur Scandinave à l'horizon. Seul Linel, venu de Suisse, avait beaucoup voyagé, et la moitié des produits qu'il présentait provenait d'Ideal, en Italie.

PSYGNOSIS

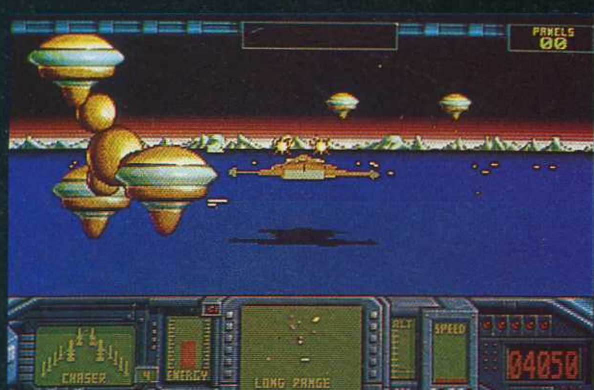
AQUAVENTURA

Après trois longues années de discussions et de planifications, Aquaventura est sur le point d'aboutir. Ce jeu est développé par un membre de Vector Graphics qui a écrit L'Empire Contre Attaque.





Aquaventure propose 8 niveaux d'action en 3D et en graphismes vectoriels combinés avec des scrollings fluides, et plaçant le joueur au cœur de l'action. Celui-ci devra faire preuve d'une très grande rapidité dans les parties d'actions dans de longs tunnels.
La Terre a été détruite par un holocauste et vous êtes l'un des seuls survivants qui décidez d'aller vous venger du responsable de cet acte, aux commandes de votre vaisseau aquatique une place.

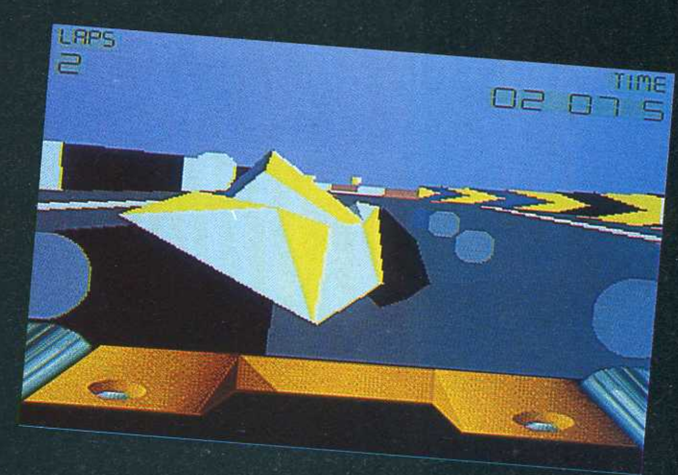


ATHLETICS

Avec les J.O. de Barcelone 92 qui approchent, ce jeu devrait faire un malheur. Prenez le contrôle d'une équipe d'athlètes, entraînez-les pour leurs apporter des techniques de haut niveau. Réglez la vitesse, la puissance, l'énergie et l'agilité de chaque membre de votre équipe, pour le transformer en champion. La vieille méthode qui demandait au joueur de secouer son joystick dans tous les sens n'a pas été utilisée ici, et c'est une simulation sportive bien différente de ce qu'on a l'habitude de voir qui nous sera bientôt proposée. Voici la liste des épreuves: javelot, 100 mètres, 400 mètres haies, saut en hauteur, saut en longueur. Toutes les épreuves utilisent des graphismes digitalisés de véritables athlètes. La foule est animée, le son est en stéréo, et Athletics offre cinq modes de contrôles différents.

RED ZONE





En route pour des courses de motos à travers le monde, des courses pleines de cuir et de vitesse. Vous pourrez effectuer des tours d'entraînement pour améliorer vos compétences, pour atteindre la perfection en matière de conduite moto. Plusieurs vues différentes vous permettront de voir l'action, plus une vue à la place du pilote, et une autre depuis une personne extérieure. Les ralentis captureront les moments inoubliables, quand vous tomberez de votre moto, ou quand vous tenterez de doubler un adversaire. Les sons de la foule vous encourageront, et les graphismes vectoriels superbes pousseront sûrement ce jeu en haut des classements.
D'autres titres Psygnosis: Lemmings sur Amstrad CPC, Carthage sur ST, et Armour Geddon accompagnés de Dungeon Master sur PC depuis que Psygnosis a signé avec FTL aux USA.

MICROPROSE

NAPOLEON

Non présenté sur le salon, ce wargame se déroule en 1815, quand Napoléon revient d'exil. Le joueur contrôlera le camp Français, Anglais ou Prussien. Vous pourrez consulter vos généraux, et obtenir toutes les statistiques, pour chaque unité. Un nouveau genre de graphismes est intégré dans Napoléon, décrivant la progression de chaque unité à travers des cartes détaillées. Ce jeu est destiné aux joueurs expérimentés, aussi bien qu'aux débutants qui n'auront pas de problème pour les manipulations.

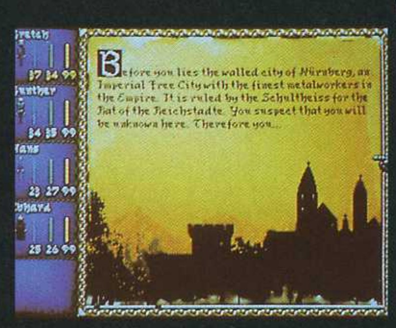
HAUNTED

Autre produit qui semble intéressant à ne pas avoir été montré sur le stand Microprose, on pouvait juste en entendre parler. Dans ce jeu, le joueur visite une maison hantée qu'il vient d'hériter d'un de ses proches. Alors que vous avancez dans des couloirs sans fin, vous serez confronté à plus de 20 créatures différentes. Le jeu contiendra les graphismes et l'atmosphère des films les plus effrayants, et le joueur aura inévitablement des cauchemars. Nous en reparlerons à l'occasion d'un Work In Progress dans Joystick.



DARKLAND

Microprose se met au jeu de rôles. Plutôt que de prendre place dans un monde fictif, Darkland s'inspire de la mythologie et des superstitions de l'Allemagne médiévale. Les attributs habituels seront donnés aux joueurs, sans les restrictions liées aux classes. Les personnages combattent réellement, dans des animations graphiques complètes. Des menus, et une nouvelle interface joueur / ordinateur rendront le jeu plus irrésistible et réaliste.

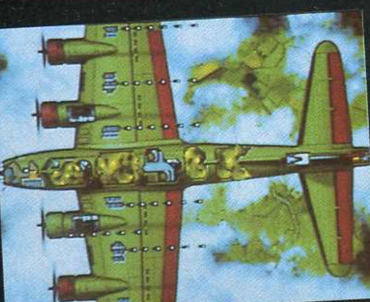


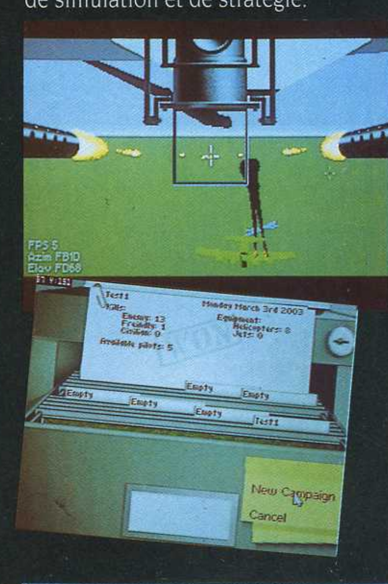


ATAC ET B-17



Voici deux nouveaux simulateurs. Dans Atac, vous luttez contre les barons de la drogue, en 2003, en dirigeant des combattants et des agents. Vous piloterez quatre bombardiers F22 et deux hélicoptères. L'application de tactiques sophistiquées, et de techniques de vol avancées seront nécessaires. Dans B17, vous vous retrouverez avec les commandes au cockpit les plus détaillées jamais vues dans une simulation de bombardier. Pilotez le bombardier le plus fabuleux à travers 25 missions de combat au-dessus de l'Europe occupée. Restez toujours au centre de l'action en contrôlant n'importe lequel des membres de l'équipage à n'importe quel moment des combats. Les membres de l'équipage dirigés par l'ordinateur défendront le bombardier des attaques extérieures en utilisant leur propre intelligence. Des briefings très complets, accompagnés de vols de reconnaissance filmés, font de B17 un bon jeu de simulation et de stratégie.





HARRIER

Et hop, encore un top de la simulation qui sera disponible autour du mois de novembre. Harrier proposera différentes missions aux difficultés variées. D'autres pilotes voleront à vos côtés, ils auront chacun leur indépendance, leur individualité, et seront dirigés par l'ordinateur. Le joueur évoluant, il aura l'opportunité de recevoir de la promotion, et de contrôler un groupe de six avions et pilotes. Cela lui permettra de choisir qui volera pour chaque mission, selon les compétences de chacun. L'Harrier est un engin unique et demande beaucoup de qualités pour le piloter. Alors que vous accomplirez les missions, l'action deviendra de plus en plus dure et intéressante. Comme dans la réalité, vous devrez effectuer des missions à très grande vitesse, en exécutant des manœuvres particulièrement délicates.





CRISIS IN THE KREMLIN

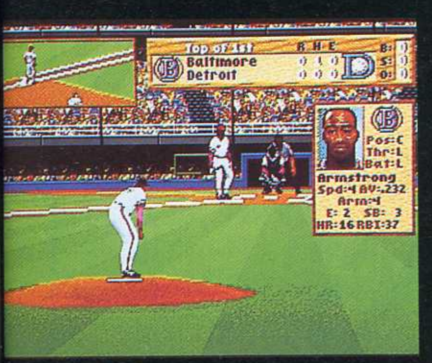
Ce jeu de stratégie politique démarre en 1985, en Union Soviétique. Le joueur à l'immense chance de se retrouver à la tête du pays et doit décider de la politique qu'il adoptera. Quelle orientation prendrez-vous, politique Stalinienne, Nationaliste ou Réformiste? Le joueur prend de nombreuses décisions, comme si vous étiez vraiment en train de contrôler le pays. Imposerez-vous la loi martiale, réduirez-vous les droits des citoyens? Le but est simple, rester à la tête du pays pendant 30 ans, en le faisant prospérer et sans que les républiques se mettent à gagner leur indépendance. Ce jeu dispose de graphismes excellents, des flashs de news importants arrivent sans cesse, des cartes de toutes les régions ainsi que des coupures de journaux. Toutes ces informations sont enregistrées sur magnétoscope, et vous pouvez bien sûr revenir en arrière pour vérifier que vous ne faites pas la même erreur deux fois.

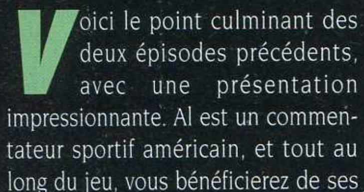


ACCOLADE

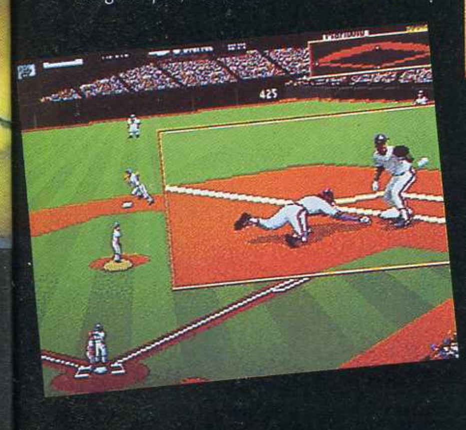
Les maîtres de la qualité nous proposent deux des jeux les plus impressionnants du salon, visuellement parlant.

AL MICHAEL'S HARDBALL III





Voici le point culminant des deux épisodes précédents, avec une présentation impressionnante. Al est un commentateur sportif américain, et tout au long du jeu, vous bénéficierez de ses commentaires complets sur la partie. Cela n'interfère pas directement avec le jeu, mais apporte énormément alors que vous essayez de frapper la balle en dehors du triangle. Toutes les animations sont parfaites, avec de gros sprites, aussi proches que possible de la réalité. Vous obtiendrez des statistiques complètes sur les joueurs, rien n'a été mis de côté.

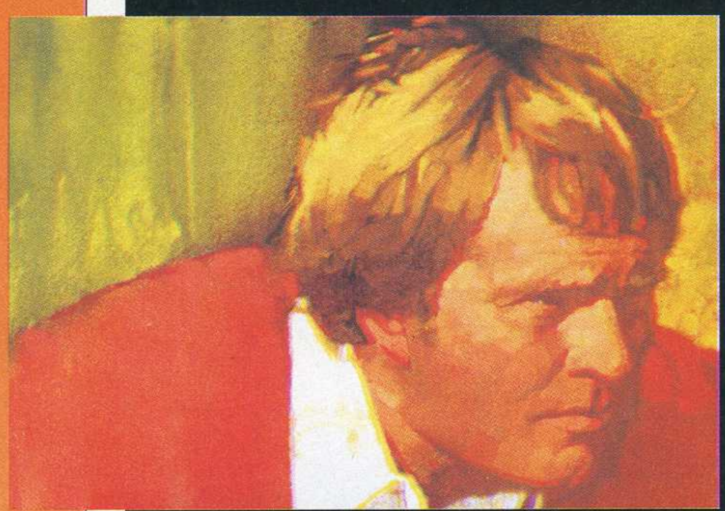


Le jeu est d'autant plus excitant que pour la première fois, une interaction toute particulière est possible avec les joueurs sur le banc. Quand vous êtes prêt à frapper la balle, vos collègues vous encouragent! Les spécifications techniques incluent: 256 couleurs, ralentis, impression de toutes les informations. Vous pouvez participer à un simple match, ou concourir pour la saison entière. Disponible sur PC en mai.





JACK NIKLAUS GOLF
& COURSE DESIGN SIGNATURE EDITION



Vous pensez sûrement qu'il y a déjà suffisamment de simulations de golf sur ordinateur. Attendez de voir celle-ci. Le pari d'Accolade est simple, se débrouiller pour que Links semble dépassé (voir paragraphe US Gold pour avoir du nouveau sur Links). De 1 à 5 joueurs peuvent jouer en même temps.



Les joueurs peuvent définir le propre golfeur. Le mode de contrôle a été revu, et le soft répond très vite à vos mouvements, même sur un 286. Dans le communiqué de presse, il est indiqué que le niveau de réalisme est vraiment incroyable, à tel point qu'on



se demande si l'on ne regarde pas une retransmission de golf à la télévision. La foule vous encouragera pendant votre progression sur le 18 trous. Les décors ainsi que tous les objets ont été soigneusement dessinés. Le joueur peut modeler ses propres circuits, en plaçant les éléments habituels, arbres, bunkers, etc..., c'est un véritable plaisir, surtout que vous pouvez utiliser ou dessiner de nombreux autres éléments à partir du mode de dessin.

STAR CONTROL II

La suite de Star Control ajoutera d'étonnants graphismes fractals générés à un jeu de rôle ayant déjà fait ses preuves. Ce jeu de science-fiction très étrange mélange tellement d'éléments de stratégie, d'aventure et de jeu de rôle qu'il est difficile de l'enfermer dans une catégorie. Star Control II vous permet de voyager dans l'espace et de libérer 500 systèmes d'étoiles différents, chacun avec son environnement propre. Visuellement, on peut admirer les champs d'étoiles et les planètes aliens dans le fond. En plus de tout cela, un aspect de big baston où l'on zappe les vaisseaux se présentant devant le votre, ne sera pas pour déplaire à bon nombre de joueurs. De très beaux mouvements de rotation vous assurent un très bon jeu plein d'énigmes et de surprises. Le jeu démarre au 23ème siècle, alors que votre personnage traine à la surface d'Unzerald, un belle planète ressemblant beaucoup à la Terre. Pour gagner la partie, vous devez devenir le plus grand pilote de l'espace. Définissez votre stratégie, battez-vous comme un vétéran et négociez avec les différentes races d'aliens. Il y a 25 vaisseaux différents à rencontrer. Jusqu'à 28 vaisseaux peuvent se battre simultanément à l'écran, dans une immense bataille. Un joueur peut créér sa propre flotte de 14 vaisseaux.

ALTERNATIVE SOFTWARE

Cette petite maison d'édition Anglaise n'est pas très connue en Europe, mais les licences que les dirigeants ont obtenues devraient faire naître des jeux marquants. L'un de leurs prochains titres mettra en scène le catcheur le plus connu de la planète, Hulk Hogan, et l'autre fera vivre en pixels le Dr Who, l'un des personnages cultes de la télé Anglaise, dans Dr Who and the Daleks. Les informations sur ces produits sont très faibles, et ces titres devraient sortir en juillet; vous serez les premiers à voir des écrans de ces deux jeux de plates-formes.

ELITE

Cette compagnie était très silencieuse l'année passée, mais 92 marque leur retour. A venir, l'un des jeux console les plus impressionnants, ainsi que des jeux micros très intéressants.

JOE AND MAC
CAVEMAN NINJA

Une adapatation majeure qui sortira sur tous les formats. Le but du jeu est simple, délivrer et ramener vos femmes au camp, mais souvenez-vous que chaque parcelle de terrain est dangereuse, et réussir cette mission risque bien d'être extrêmement difficile. L'histoire se déroule à l'époque des hommes des cavernes et propose tous les éléments souhaités pour obtenir un excellent jeu d'arcade. Attrapez une hache, et commencez à en filer de grands coups dans les têtes des monstres qui s'approchent, mais ne vous étonnez pas si vous recevez encore plus de coups en retour. Les décors de fond changent complètement au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu. Joe saute par dessus d'énormes rochers roulants, par dessus des rapides, et fait face à des créatures volantes tout à fait effrayantes. Ce jeu est plein de surprise, et l'action ne s'arrête pas une seconde, avec des graphismes très colorés. 10 mondes et 70 niveaux, voilà un challenge digne des meilleurs joueurs.

TEAM 17 SOFTWARE

Une autre petite compagnie Anglaise qui a toujours donné aux joueurs les jeux qu'ils cherchaient. Leurs deux dernières réalisations ont atteint des sommets dans les classements, et Team 17 croise les doigts en espérant que les deux prochains titres marcheront plus encore. Ils n'ont pas que l'expérience, mais aussi les capacités de faire des jeux de la plus grande qualité.

CODENAME ASSASSIN

Vous êtes l'assassin et vous devez éliminer quelqu'un. Ce boulot peut sembler facile, mais il ne l'est pas. Le personnage principal est vil et dispose d'une grande panoplie de mouvements. Votre personnage peut courir, sauter, lancer des couteaux, ramper, et se transformer en véritable acrobate pour atteindre son objectif: tuer le boss du gang adverse. De nombreuses armes sont à votre disposition, vous pourrez les ramasser, ou ramasser des bonus qui garderont votre énergie le plus haut possible. Les ennemis sont variés, lanceurs de couteaux, maîtres-chiens qui lâchent leurs pitbulls sur vous, et tout un tas d'autres méchants. 32 couleurs, une qualité sonore exceptionnelle, 800 écrans d'action avec l'habituel gardien de fin de niveau. Sortie sur Amiga (3 disquettes) uniquement, en octobre.





PRE VIEW

SUPERFROG

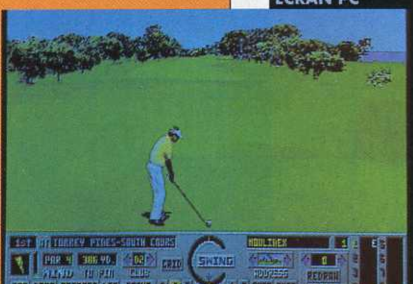
Un jeu aux visuels tout à fait mignons, avec de belles couleurs. Un jeu de plates-formes qui mettra l'Amiga en avant. Superfrog met en scène des graphismes style dessin animé, avec des animations de qualité et des idées vraiment cinglées. Sur Amiga 1 mega uniquement, et disposant de 32 couleurs. Six pays enchanteurs à explorer, où les joueurs pourront montrer leurs compétences en ce qui concerne les jeux de plates-formes. Quatre sous-niveaux feront de ce jeu un titre attrayant pour les joueurs de tous âges.



US GOLD

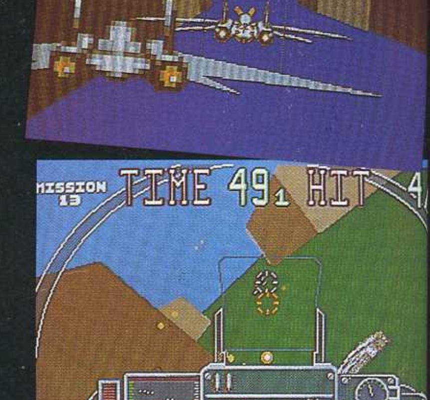
LINKS AMIGA

ECRAN PC



Les possesseurs d'Amiga peuvent se réjouir, la version de Links pour leur machine est aussi bonne que la version PC, celle qui rend si fiers les possesseurs de cette dernière bécane. Access, chargé de l'adaptation, disposait déjà d'un titre de ce type, d'un jeu de golf, Leaderboard, les programmeurs avaient donc l'expérience nécessaire. Plus de 256 couleurs seront affichées à l'écran, et le type et le mode de contrôle sont tout simplement les meilleurs que nous ayons vus jusqu'à maintenant. Les petits graphiques genre barres d'énergie ont disparu et laissent place à de véritables dialogues beaucoup plus réalistes. Le seul problème vient du rafraîchissement de l'écran quand un nouvel écran est dessiné. Comme il y a énormément de détails, cet affichage demande beaucoup de temps, mais quand vous admirez le résultat, avec les arbres, les bunkers, vous oubliez vite cette attente. Il est possible de voir le joueur frapper la balle du point de vue d'un spectateur. Vous pouvez règler la précision des graphismes, la diminuer, pour que le jeu soit plus rapide. Quand vous atteignez le trou, vous pouvez obtenir une visualisation quadrillée pour mieux négocier les reliefs. Le seul problème de ce jeu est qu'il doit être lancé à partir d'un disque dur! Le jeu gère aussi les cartes 68020/30 à leur maximum.

G-LOC



Ce classique du jeu d'arcade débarque sur ordinateur, et semble tout à fait réussi. Accrochez-vous au siège de votre avion GLOC, et partez remplir de nombreuses missions. Que vous



fonciez dans le désert pour exploser des tanks, ou que vous vous engagiez dans un combat face-à-face dans les airs, vous vous amuserez beaucoup. Le jeu vous place directement dans l'action, l'écran affichant ce que verraient réellement les yeux du pilote, impressionnant surtout quand on vole au- dessus de la mer ou de la terre. Vos munitions sont limitées, assurez-vous de pouvoir revenir à la base pour faire le plein. Afterburner fait des émules!

LINKS 386 A PC

Une version de ce jeu utilisant les capacités du 386 devrait bientôt sortir.

SOFTWARE MANAGER 2000

La version Française de ce jeu de football, traduite de l'Allemand, sortira très bientôt, avec toutes les statistiques sur les joueurs et les compétitions Françaises.

GREMLIN

Les titres présentés par Gremlin à l'occasion de l'ECTS ont pour les principaux d'entre eux, déjà fait l'objet de previews détaillées dans le dernier numéro de Joystick, Zool, Flag, Daemonsgate, Plan 9. Tout ces titres sont vraiment impressionnants, vivement leur sortie. Le seul titre réellement nouveau est Nigel Mansells World Championship qui devrait sortir en octobre. Les autres titres cités sur le stand Gremlin sont: Video Boxing, Return of the Tiger, Little Devil, et d'autres. A suivre, donc.



LA MAGIE DE SPIELBERG VA ILLUMINER
VOS MICROS
Hook™
PETER PAN a grandit et vit désormais bien loin de NEVERLAND
Cependant, son ennemi de toujours, LE CAPITAINE CROCHET ne l'a pas oublié et s'apprête à se venger.
En kidnappant les enfants de PETER, il attire notre héros sur
L'ILE DES PIRATES ET DES ENFANTS PERDU.
PETER n'a pas le choix, il devra affronter le terrible CAPITAINE CROCHET s'il veut sauver ses enfants.
Aidé par la "Féé CLOCHETTE", vous êtes PETER dans ce merveilleux jeu d'aventure intéractif plein de dangers, de rebondissements et de FEERIE.
"HOOK est BRILLANTISSIME, SUBLIMISSIME, GENIALISSIME."
Magazine STUDIO
Le magazine JOYSTICK a dit:
"HOOK est un jeu d'aventure très impressionant graphiquement, et les amateurs de contes, de mythes et d'aventure vont se régaler..."
DISPONIBLE SUR
Nintendo®
Hook
GAME BOY
ocean
ocean®
ATARI ST . CBM AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES
© 1991 TRI-STAR PICTURES, INC.
ALL RIGHTS RESERVED.
HOOK™ AND ASSOCIATED CHARACTER NAMES ARE TRADEMARKS OF TRI-STAR PICTURES, INC.
NINTENDO®, GAMEBOY™, NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM AND THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS TM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEVARD BERTHIER · 75017 PARIS · TEL: (1) 33 26

dossier ECTS

CORE DESIGN

CHUCK ROCK II

SON OF CHUCK



Core Design nous a sorti plusieurs très bons titres cette année, et semble bien parti pour recommencer. Une introduction entièrement graphique vous raconte l'histoire où elle en était avant que vous n'interveniez. Chuck a été lâchement kidnappé, et Ophelia, la femme de Chuck, a reçu une demande de rançon. Vous dirigez Chuck Junior, le fils, qui doit traverser cinq niveaux différents pour aller libérer son père. Les niveaux sont divisés en différentes zones, avec des inter-jeux entre les niveaux. La seule arme dont dispose Chuck Junior consiste en un bâton en bois qu'il peut utiliser pour frapper ses ennemis, ou pour briser des objets du décor. Il peut aussi allumer son bâton pour effrayer les dinosaures ou s'éclairer des zones particluièrement sombres. Notre héros peut monter des créatures amicales, quelques-unes iront même jusqu'à l'aider. Vous devrez aussi ramasser des bouteilles de lait pour récupérer de l'énergie perdue au combat. Chuck Rock deuxième partie, semble aussi bon que le premier épisode.

PREMIER

L'action de ce jeu de plates-formes à scrolling horizontal se déroule au milieu de décors de studios. Six niveaux: Western, Noir et Blanc, série Z, film d'horreur, etc... Vous devez retrouver six boîtes métalliques, une dans chaque niveau. Les armes que vous trouverez dans chaque niveau correspondent au lieu où vous vous trouvez, par exemple, vous obtiendrez de la dynamite dans les décors du Western, et de l'eau bénite dans ceux du film d'horreur. Clutch Gable est le héros de ce jeu, et doit sauver les studios de la banqueroute. Il démarre l'aventure avec trois vies, représentées par des barres d'énergie, mais il peut les compléter, s'il se fait toucher, grâce à de nombreux objets bénéfiques qui traînent dans les tableaux. Un jeu à la manière du dessin animé programmé par l'équipe qui nous avait déjà réalisé le superbe Heimdall.

DOMARK

RAMPART



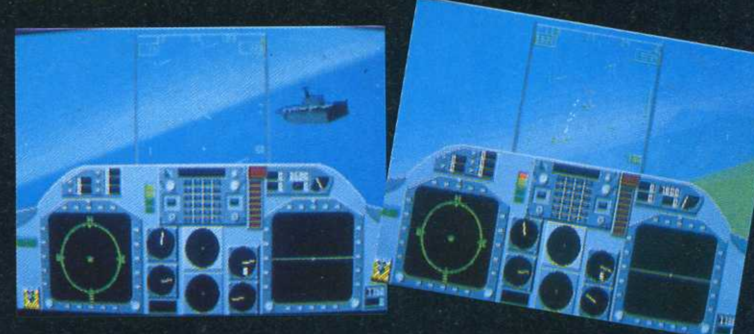
La meilleure équipe de programmation interne de Domark, the Kremlin, est en train de réaliser l'adaptation d'un jeu d'arcade de Tengen, Rampart, qui devrait sortir en août prochain. Rampart est un jeu de lutte, de conquête de territoires et de châteaux. Vous devez construire des murs autour de votre château, vous devez placer des canons, le plus intelligemment possible, pour répondre aux attaques de vos adversaires, mais aussi pour canarder le château le plus proche de vous. Le jeu devient hystérique, au fur et à mesure que l'on construit des murs et des canons de plus en plus vite, que l'on étend son territoire le plus loin possible. Construire n'est pas évident, les briques sont de différentes tailles et de différentes formes, vous devez vous assurer que vous disposez de la bonne brique pour boucher ce trou dans votre mur. Si vous échouez dans la reconstruction de votre mur, vous ne pourrez pas placer votre canon, et vous voilà voué à la défaite. Jusqu'à trois joueurs simultnément peuvent s'affronter sur Rampart.





HARRIER ASSAULT

Poursuivant le succès de Mig 29, Domark annonce un nouveau simulateur de vol basé autour de l'avion Harrier AV 88. Ce simulateur est novateur dans le sens où il vous met aux commandes d'un avion qui est encore en test actuellement dans la réalité. Le joueur sera aussi responsable d'actions à plus grande échelle que celle de son simple avion, ses actions ont des répercussions. Aussi bien les forces amies qu'ennemies dirigées par l'ordinateur font preuve d'Intelligence Artificielle, l'ennemi réagissant de façon stratégique à toutes vos actions.



SHADOWLANDS - EURO SOCCER

Iminent, la sortie de Shadowlands (PC), et d'Euro Soccer (PC).







MILLENIUM

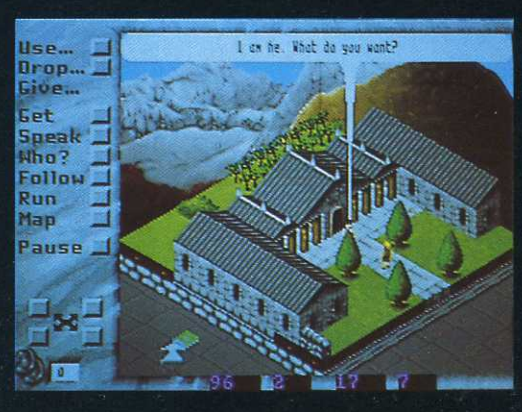
DAUGHTER OF THE SERPENTS



Tous les visiteurs de l'ECTS ont été impressionnés par ce jeu. Celui-ci ne dispose pas que de très bons graphismes, mais le mode de contrôle, l'interface utilisateur sont vraiment inhabituels. Daughter of the Serpents se déroule dans les années 20, en Egypte. Le personnage que dirige le joueur arrive en bateau. Descendant de la passerelle, apparaît un turc qui a passé le voyage dans sa cabine. Alors que le turc atteint le bas de la passerelle, un combat s'engage entre lui et un arabe encapuchonné qu'il tue. Cet incident jouera une part importante dans l'aventure que vous allez vivre, mais vous ne vous en rendrez compte que beaucoup plus tard. Daughter of the Serpents est la dernière aventure provenant de la même équipe qui nous avait déjà gratifiés de Hounds of the Shadow. Les personnages parlent par l'intermédiare de bulles, avec de superbes sons, la manipulation des objets est très particulière. Une atmosphère prenante se dégage de ce jeu plein de mystères et de surprises. Les graphismes sont de Pete Lyons, qui a porté une attention toute particulière à son travail pour donner plus de réalisme et de détails au jeu. Simple à utiliser, avec des icones qui se déplacent, Daughter of the Serpents sera sûrement l'un des meilleurs jeux d'aventures de l'année.



ROME



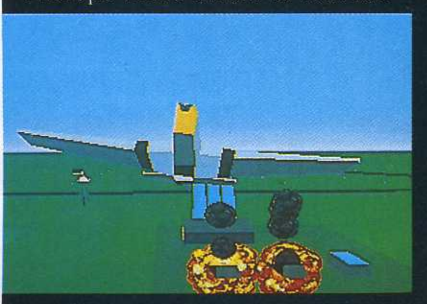
Si vous avez apprécié Robin Hood, sachez alors que Steve Grand a utlisé le cœur du programme de ce dernier et l'a poussé encore plus loin pour réaliser Rome. Dans ce jeu, vous prenez le rôle d'Hector et débutez en tant Vous devez l'amener jusqu'à Rome, obtenir la reconnaissance pour de nombreux actes de courage et traverser de nombreuses aventures, y compris une campagne militaire complète. Eventuellement, vous lutterez pour obtenir le titre d'empereur. Comme dans Robin Hood, vous disposez de la même vue d'au dessus, avec une très grande interaction avec tous les personnages.

ELECTRONIC ARTS

Beaucoup de très grands jeux, à tel point qu'il était difficile de choisir le meilleur du lot. La diversification semble être le thème principal d'Electronic Arts. Il est a noté qu'Electronic Arts réalisera la version PC de RAMPART. (voir DOMARK).

HEROES OF THE 357 TH

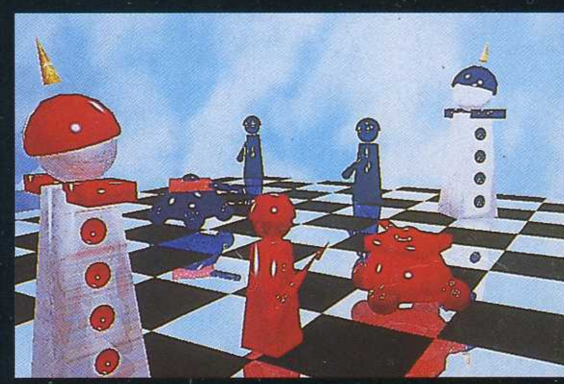
Le joueur se retrouve dans la peau d'un des Yoxford Boys, un groupe de trois esquadrilles de chasseurs mustangs, basé dans l'Europe alliée durant la seconde guerre mondiale. Le jeu fait ressortir la camaraderie très forte de ce groupe, et une très grande attention à été portée pour la bonne transmission de la non moins bonne atmosphère. Dans cette optique, le jeu est beaucoup plus qu'un simulateur de vol, celui-ci est détaillé, basé sur des faits historiques réels et raconte une histoire. Sept missions authentiques vous sont proposées, toutes ont été remplies par les «boys». Le jeu débute dans une salle de briefing, où vous voyez un film résumant la mission qui vous attend. Comme Chuck Yeager, le jeu est rapide et plein d'action. Les combats aériens sont tellements agrémentés d'effets spéciaux que vous aurez vraiment l'impression de vous trouver au milieu de tout ça.





THEATRE OF WAR

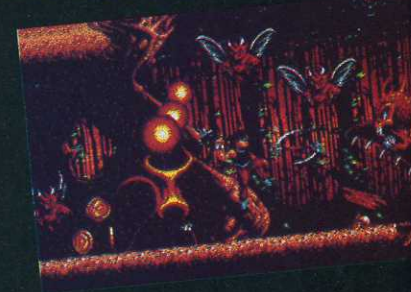
Ce jeu combine les ingrédients d'un wargame et ceux du jeu d'échecs; il est l'un des premiers à utiliser le mode Super VGA sur PC. Des écrans Ray tracing sont aussi utilisés, visuellement il est donc difficile de voir un programme plus impressionnant. Le concept est si inhabituel qu'il est plutôt difficile à décrire. Vous devez regarder un plateau d'échecs qui bouge et ondule. Des hommes et leurs armes s'affrontent sur un champ de batailles en 3D dans des conflits à travers temps. Les pièces aussi sont très étranges, on reconnaitra tout de même les arcs ou les catapultes. On peut faire quelques comparaisons avec Battle Chess, et même s'il faut un peu de temps pour maîtriser les règles, Theatre of War vous tiendra en haleine très longtemps.




THE GOLDEN TURKEY AWARDS
UNSPEAKABLE HORRORS FROM OUTER SPACE PARALYZE THE LIVING AND RESURRECT THE DEAD!
FREE INSIDE THE COMPLETE PLAN 9 MOVIE
PLAN 9 FROM OUTER SPACE
GREMLIN®
UN SUPER JEU D'AVENTURE EN FRANÇAIS SUR PC-VGA
GRATUIT :
CONTIENT LA K7 VIDEO DU FILM
Howdy, pardner
GREMLIN®

RISKY WOODS

Ce jeu nous vient d'espagne et présente un superbe jeu de plates-formes coloré et bénéficiant de scrollings différentiels. Risky Woods est l'adaptation d'un jeu Megadrive, et la version micro est identique à la version console originale. Ce jeu destiné à l'Amiga, au ST et au PC, combine stratégies et action pure où le joueur doit tirer et combattre. Le joueur prend le rôle de Roham et doit traverser 12 niveaux d'action frénétique à travers des mondes imaginaires remplis de montagnes, de forêts, de cavernes et de villages. Le but est d'arriver jusqu'à un château gigantesque, repère de votre ennemi. Pour vous aider dans votre quête, une somme d'argent vous est attribuée pour que le massacre des forces du mal soit plus simple. Le joueur peut s'arrêter de temps en temps dans un magasin pour acheter des options, des sorts, des armes de toutes sortes. Risky Woods propose



plus de 20 ennemis différents. Le pays à visiter est vaste, avec de très nombreuses surprises à découvrir. Pour vous rendre la vie encore plus difficile, l'habituel monstre de fin de niveau sera au rendez-vous.

KID PIX

Une fois n'est pas coutume, voici un programme pour Apple Macintosh qui captivera les enfants. A utiliser comme un logiciel éducatif, vous pouvez cliquer sur de nombreuses pages de livres, et les personnages se mettront à vous parler. Cliquez sur la table, et le mot «table» s'affichera et se fera entendre. De nombreux passages humoristiques sont intégrés dans ce programme qui est réellement un très beau livre parlant.



THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

Le corps d'une jeune femme vient d'être découvert par la police, Scotland Yard pense que ce crime est l'œuvre de Jack l'éventreur. Le joueur se retrouve dans la peau de Sherlock, et doit découvrir de nombreuses énigmes dans cette aventure victorienne pleine de suspens. Plus de 50 lieux à visiter, le zoo de Londres, le jardin du couvent, etc... Vous devez utiliser votre logique pour résoudre toutes les énigmes difficiles mais passionnantes que le programme vous proposera. Les personnages ont leurs propres caractères, leurs propres personnalités et, bien sûr, leurs propres alibis. Une carte très détaillée de Londres est affichée à l'écran pour montrer au joueur la destination qu'il prend. Vous pourrez consulter le journal, qui change de jour en jour pour vous permettre d'obtenir et de recouper des informations. Un système de déplacement à la souris et de clique permet au joueur d'avoir toute la liberté nécessaire pour accéder à n'importe quoi à l'écran. Sortie sur PC VGA en août, ce soft devrait être accompagné de 25 thèmes musicaux classiques.

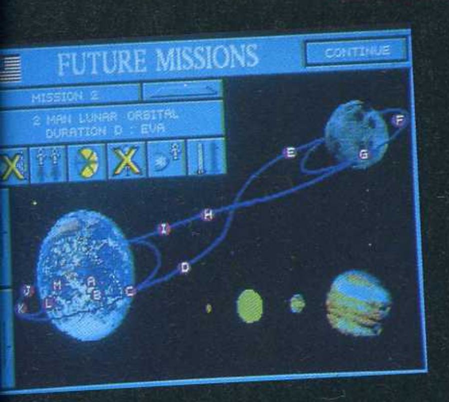




SIEGE

Dans cette simulation stratégique imaginaire, vous dirigez des forces menant l'assaut ou défendant des châteaux à l'aspect étrange. Siege est un jeu en temps réel où vous contrôlez les soldats, les paysans, les chevaliers, les sorciers, les trolls, tous les personnages inter-agissant entre eux.

BUZZ ALDRIN'S
RACE INTO SPACE





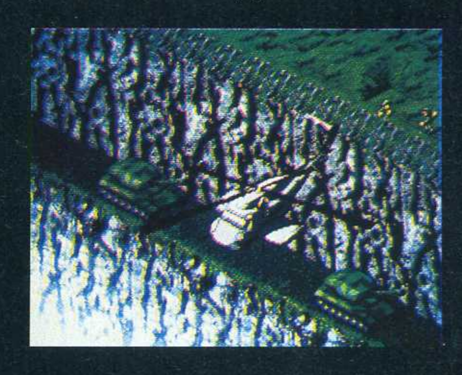
Une autre simulation mettant en scène la plus grande aventure humaine, la conquête de l'espace. Ce soft recrée toutes les sensations des différentes missions dans l'espace, des premiers pas sur la lune, en passant par les déplacements dans l'espace, les atterissages. En tant que directeur des travaux de l'espace, vous avez à votre disposition toutes les inventions liées à l'espace, aussi bien russes qu'américaines. Vous pouvez jouer chaque mission en direct. Vous devez sélectionner et entraîner 140 astro-cosmo-spacionautes pour déterminer de qui se composera l'équipe d'élite. Voici d'autres spécifications: 20 approches de la Lune différentes, trois niveaux de difficulté, possibilité de choisir parmis plus de 30 types d'appareils de l'espace.



VIRGIN

ROOKIES

Le jeu propose une vue plein écran en 3D isométrique. Le joueur contrôle un petit groupe de bleus, et les déplace à l'aide d'une carte dont il dispose. Ils pourront se déplacer à travers les paysages, construire différents types de bâtiments, et attaquer l'ennemi de diverses façons (mitrailleuse, bombes, combat à mains nues). Tout se dirige à la souris. Le but du jeu est de guider vos bleus à travers différentes missions pour atteindre la base ennemie finale. Au départ, le jeu est très simple, et progressera de niveau en niveau pour, une fois arrivé au 100ème, devenir très difficile. Cela ressemble un peu à Lemmings, mais attendez d'en savoir plus, très prochainement dans Joystick.



Reach For The Skies, Pool, Dune sont quelques uns des titres présentés sur le stand Virgin.

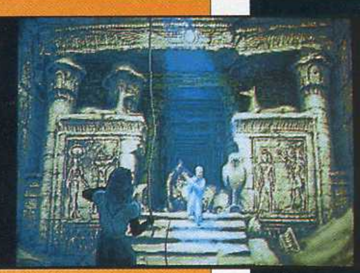
OCEAN

La nouveauté principale d'Ocean porte le nom de **Pushover**.
Vous trouverez une previews dans ce numéro. Quelle joie, tout de même.



SIERRA

LAURA BOW II THE DAGGER OF AMON RA



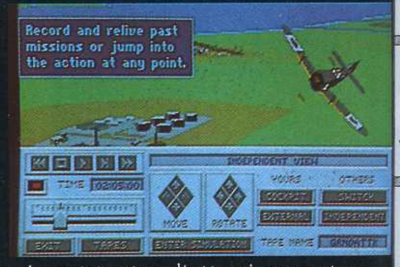
Voici la suite de The Colonels Bequest, une autre création de Roberta Williams. Le jeu débute dans un musée d'Histoire Naturelle, en 1926. Notre héroïne travaille pour un journal, et doit retrouver un poignard disparu.
L'aventure avançant, Laura bow devra visiter de très nombreux lieux, comme un night club ou carrément New-York. énigmes nécessaires pour captiver le joueur, le tout accompagné de décors sinistres. Laura n'aura pas que des malheurs, et elle rencontrera de nombreuses personnes qui n'ont pour but que de s'amuser. Toute la folie des années 20 transparait dans les graphismes fins et réussis de ce jeu qui en disent long sur l'art deco de cette période. Notre journaliste très naïve devra parcourir plus de 64 lieux pour démêler l'intrigue de cette aventure. Des images digitalisées de véritables personnes, retravaillées, et remises à l'échelle des personnages assurent un réalisme très poussé. Si vous cherchez à vous amuser, si vous cherchez du mystère et de nombreuses surprises, n'allez pas plus loin. Aider Laura à s'échapper du musée, trouver l'assassin, et surtout, retrouver le poignard d'Amon Râ, voilà ce qui vous attend.



ACES OF THE PACIFIC



Accrochez-vous avec d'autres légendaires as du ciel à bord de votre A6M, F6 Hellcat ou tout autre avion grâce à ce simulateur de vol. Plus de 25 véritables avions, méticuleusement étudiés, sont intégrés dans ce soft. Vous pourrez voler pour le Japon ou les USA. Vous pouvez vous lancez dans une mission rapide et unique, ou partir pour toute la péridode 1941-1945. Tous les éléments du jeu ont éte étudiés pour rendre le jeu réaliste, et pour respecter les faits historiques. Un système de sauvegarde très puissant vous permet de sauvegarder toute une mission sur disk, et puis reprendre à n'importe quel point. Remontez dans le temps, et volez avec une escadrille contre les chasseurs ennemis. Vous devrez intercepter des bombardiers, lacher des bombes, attaquer des bases ennemies et tenter d'atterrir en catastrophe au milieu d'un carrière. Que voulez-vous de plus?



MINDSCAPE

De nombreux labels étaient abrités par le stande de Mindscape. Les Bitmap brothers montraient Fire & Ice (testé dans ce numéro) sous leur label Renegade. Andrew Braybrook et Steve Turners de Graftgold peuvent espérer un très gros hit avec ce jeu. Cannon Fodder, de Sensible Software est aussi disponible sous le label Renegade. Lord British était présent en permanence sur le stand, répondant aux questions des visiteurs sur son dernier Ultima, et donnait quelques informations sur Ultima 10 où il essaiera de changer complètement l'environnement du jeu.

ET LES AUTRES, ET LA FIN...

D'autres personnes et d'autres éditeurs étaient présents sur le salon, comme On-Line et Steve Bak, qui tiennent à informer les lecteurs que James Pond 3 et 4 seront parmis nous avant noël. David Jones, l'auteur de Lemmings, a ramassé une nouvelle récompense, celle du jeu de l'année. Il nous a assuré que Lemmings 2 sera disponible avant noël aussi. nous commencerons un Work In Progress à partir de juin. Son prochain titre sera Hired Guns.
Le nouveau label Sineplay faisait salon, association entre Calen Bek le programmeur de Defender of the Crown, et une compagnie cinématographique. Deux jeux étaient présentés, Free DC, un jeu d'aventure dans le plus pure style cinemaware, et Claymation, utilitaire sur PC et peut-être bientôt sur Amiga et Mac, permettant de dessiner et d'animer des caractères en 3D.
SSI annonçait Prophecy of the Shadow, nouveau volet de la saga Pool of Radiance; Great Naval Battles, un wargame couplé avec une simulation de combat naval disposant de très bons graphismes; et enfin Midnight Runs, un jeu de rôle dont l'action se situe dans le futur.
Autres éditeurs présents, Starbyte, Activision, Thalamus, Cocktel, mais tous leurs jeux présentés ont déjà fait l'objet d'articles dans Joystick. S'il y a un éditeur à surveiller du coin de l'œil, c'est bien Mirage, qui dispose de 3 des meilleurs jeu de l'année. Le premier est Darkseed, testé dans ce numéro, et le prochain sera Humans.

Le salon de cette année était rempli, truffés de jeux sur consoles, une chose est sûre, le marché ne pourra pas se permettre de fléchir. Avec plus de titres consoles provenant d'une toute petite compagnie, le monde des consoles est en pleine expansion. Le monde micro semble en bonne santé, mais nous sommes prêts à demander moins de nouveautés pour obtenir plus de qualité. Le prochain ECTS a lieu en septembre...

spectacle non stop sur tous les Hits pour Mégadrive

Le méga vidéo show MICROMANIA

99F ou GRATUITE
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

LE MEGA VIDEOSHO[W] MICROMANIA N°

Les 30 meilleurs Hits Mégadrive présentés sur cassette vidéo

NEW

La CONSOLE MEGADRIVE

(française) + SONIC HEDGEHOG
+ 1 manette de jeux

1290F

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES
D'ABORD !

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

MICROMANIA

LES HITS MEGADRIV[E]

3615 MICROMANIA
DES JEUX DEMENTS

Road Rash	449F
DONALD DUCK Q.S.	449F
ROBOCOD	449F
NEW Rolling Thunder	
NEW John Madden	449F
Golden Axe 2	449F
Street of Rage	449F
Lakers VS Celtic	449F
F22 Interceptor	
Thunderforce 3	475F
Super Monaco GP	449F
Mickey Mouse	449F
EA Hockey (Simulation)	

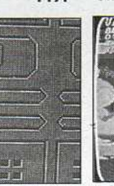
NOUVEAU



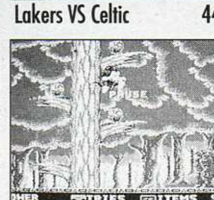
295F

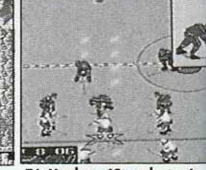
Le Remote Controller + la Manette
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console

La Manette seule 145F









LES HITS MEGADRIVE SUITE

Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F	Revenge of Shinobi (Kung Fu)	449F
Mercs (Arcade)	475F	Alien Storm (Arcade)	395F
Joe Montana 2 (Foot Amér.)	395F	El Viento (Arcade)	549F
Shinning and Darkness (Dungeons)	475F	World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	395F
Immortal (Action)	449F	Spiderman (Arcade)	449F
Toe Jam and Earl (Arcade)	475F	688 Attack Submarine	475F
Fantasia (Plateforme)	425F	Wrestler War (Sim.Catch)	395F
Mario Lemieux Hockey	475F	Street Smart (Arcade)	449F
Centurion (Stratégie)	449F	Populous (Strategie)	449F
Phantasy Star 3 (Aventure)	475F	Out Run	475F
Shadow of the Beast (Action)	499F	J. Buster Boxing	395F



Manette Pro 2 125 F
NOUVEAU ! Le stick adaptable livré GRATUITEMENT

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE
CONTROL PAD MEGADRIVE
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE

DEMENT !!

ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP.
CONTROL PAD PRO 1
CONTROL PAD PRO 2
REMOTE CONTROL SEGA

A PARAITRE
TOKI
Monster World 3
Art Alive
Turbo Out Run
Toki

Abbrams Battle Tank	425F	Decapattack (Arcade)	395F	Might and Magic	599F	PGA Tour Golf (Sim. Golf)	449F	Super Volleyball (Sim.)	
After burner 2 (Arcade)	449F	Devil Crush (Arcade)	499F	Midnight Résistance	449F	Shadow Dancer (Arcade)	449F	Turrican (Arcade)	
Alex Kidd (Plateforme)	325F	Dick Tracy (Plateforme)	425F	Miss Pacman (Arcade)	449F	Super Basketball (Sim.)	395F	Valis 3 (Arcade)	
Batman (Plateforme)	449F	Ghouls n' Ghosts	475F	Moonwalker (Arcade)	395F	Starflight (Espace)	499F	Vaport Trail (Arcade)	
Budokan (Arts Martiaux)	449F	J. Madden Football	449F	Musha (Arcade)	449F	Strider (Arcade)	475F	Wings of Wor/Gynoug	
California Games (Sport)	475F	Marvel Land (Arcade)	499F	Mystic Defender (Arcade)	395F	Super Thunderblade	395F		

Prix indicatifs susceptibles d'être modifiés sans préavis - Dans la limite des stocks disponibles

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD

OFFRE SPECIALE

La GAMEGEAR

la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns
+ la sacoche Micromania gratuite

990F

Titres disponibles

Fantasy Zone (Arcade)	245F
Sqweek (Arcade)	245F
Woody Pop (Casse-Brique)	215F
Chase HQ (Arcade)	295F
Sokoban (Réflexion)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Heavy Weight Champion (Boxe)	295F
etc.	

A paraître

Joe Montana (Football Américain)
Golden Axe (Arcade)
Spiderman (Arcade)
Chess Master (Echecs)
Axe Battler (Aventure)
Frogger (Arcade)

Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR
Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear
195F



LE WIDE MASTER
Agrandit l'écran de votre Gamegea
(laisse la possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System/Gamegear en même temps
145



NOUVEAU

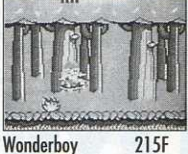
T O P G A M E G E A R

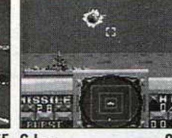


Sonic Hedgehog (Plateforme)

Mickey Mouse 245F

Shinobi (Arcade) 245F

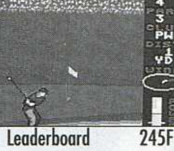
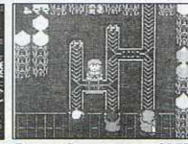
Super Monaco GP 245F

Wonderboy 215F

Out Run 245F

G Loc 245

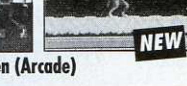


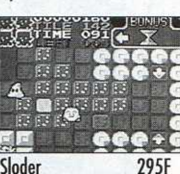

Donald Duck (Plateforme)
Halley Wars 245F

Space Harrier 3D 245F

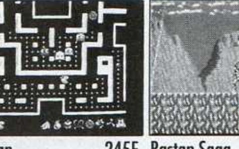
Dragon Crystal 245F

Leaderboard 245F

Factory Panic 215F

Put and Putter 215F



Ninja Gaiden (Arcade)

Devilish 245F

Sloder 295F

Solitaire Poker 245F


Psychic World 215F

Pacman 245F

Rastan Saga 325F

La Console SEGA MASTER SYSTEM 2

+ Alex Kidd + 1 Manette de Jeux



490F

NOUVEAUTES

Astérix	395F
Super Kick Off	345F
Flinstones	295F
Heroes fo Lance	369F
Out run Europa	369F
Laser Ghost	345F

TOP 20 SEGA

Donald Duck	395F
Sonic Hedgehog	395F
Mickey Mouse Castle.	395F
Populous	369F
Moonwalker	395F
Mercs	395F
World Cup Italia 90	345F
Speedball	325F
Spiderman	395F
Sega Chess	395F
Wonderboy 3	395F
California Games	345F
Heavy Weight Champ.	325F
Golden Axe Warrior	345F
Double Dragon	395F
Bubble Bobble	285F
Super Monaco GP	395F
Pacmania	395F
Shadow Dancer	369F
Psycho Fox	325F

OFFRE SPECIALE

Action Fighter	149F
Aztec Adventure	149F
Bang Panik	149F
Black Belt	149F
Enduro Racer	149F
Fantazy Zone 1	149F
Gangster Town	149F
Ghost House	149F

CONSOLE MASTER SYSTEM II + Alex Kidd + Sonic Hedghog + 1 manette de jeux	749F
CONTROL STICK SEGA	169F
RAPID FIRE SEGA	129F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	109F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F
REMOTE CONTROL MS	269F
PRISE RVB	175F

PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES SUR SEGA MASTER SYSTEM

Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission



2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE

ATARI ST/STE - AMIGA

NOUVEAU **SKY ROCK**
299/299F
+ F29 Retaliator + Toki
+ Populous + GP 500 N° 2

NOUVEAU **NRJ 4**
319/319F
+ Tennis Cup + Prince of Persia
+ Swap + Barbarian 2 + Team Suzuki

NOUVEAU **LC WAIKIKI**
349/349F
+ Prehistoric + Ghostbusters2
+ R Type 2

ALBERVILLE 92
329/329F
+ Games Winter Edition
+ Winter Games + Superski

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

	ST/Amiga
Eye of Beholder 2	ND/359F
Global Effect	349/349F
Hook	259/259F
Parasol Stars	259/259F
Robin Hood (Sierra)	ND/349F
EPIC	299/299F
Sim Ant	ND/349F
The Manager	259/259F
Vroom Data disc	149/149F

MANETTES

Manette SPEEDKING	75F
Manette NAVIGATOR	99F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	129F
QUICJK JOY V SUPERBOARD	175F
QUICKJOY TOPSTAR	295F

AUTRES NOUVEAUTES

	ST/Amiga
A 10 Tank Killer	ND/349F
Carthage	249F/ND
Championship Manager	249/249F
Covert Action	349/349F
Daemonsgate	ND/349F
Knight of the Sky	349f/ND
John Madden Football	ND/259F
Legend	ND/349F
Lord of Rings	ND/259F
Might and Magic 3	ND/399F
Nascar	349/349F
Pacific Islands	299/299F
Plan 9	349/349F
Pool of Darkness	ND/329F
Red Zone	ND/259F
Rules of Engagement	ND/259F
Steel Empire	299/299F
Tentacle	249/249F

TOP 20 ST/AMIGA

	ST/Amiga
Black Crypt	ND/259F
Grand Prix (Microprose)	349/349F
Spécial Forces	349/349F
Superski 2	299/299F
Les Aventures de Moktar	299/299F
Populous 2	299/299F
Giants of Europe	ND/79F
Vroom	249/249F
Powermonger Data Disk	149/149F
Airbus	359/359F
Robocop 3	259/259F
WWF Super stars	259/259F
The Simpson's	249/249F
Birds of Prey	ND/349F
Heimdall	349/349F
Silent Service 2(1 Meg)	349/349F
Winning Tactics	79/79F
Eye of Beholder	ND/299F
Gods	249/249F
Elvira 2	349/349F

MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD !

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

MICROMANIA

PROMOTIONS MICROMANIA ST/STE - AMIGA

Another World	229/229F	Lemmings Data disc	119/119F
Lemmings	149/149F	Armour-Geddon	179/179F
Croisiere pour 1 Cadavre	229/229F		

Abanddonned places	ND/299F	M 1 Tank Platoon	299/299F	Rogger Rabbit	ND/269F
Agony	259/259F	Magic Pockets	259/259F	Space Crusade	259/259F
Alcatraz	249/249F	Master Golf	349/349F	Space Gun	259/259F
Battle Isle	ND/299F	Moonstone	ND/299F	Space Quest 4	ND/399F
Castles	ND/299F	Ork	ND/259F	Tennis Cup 2	289/289F
F19 Stealth Fighter	289/289F	Police Quest 3	ND/349F	Terminator 2	249/249F
Football Crazy	259/259F	Populous Editor	149/149F	Ultima VI	ND/309F
Knightmare	299/299F	Realms	299/299F	Wild West World	ND/259F
Leisure Suit Larry V	ND/399F	Red Baron	ND/349F	Willy Beamish	ND/349F
Leander	259/259F	Return to Europa	79/79F	Wolfchild	259/259F
Leisure Suit Larry V	ND/399F	Rise of the Dragon	ND/349F		

IMPORTANT: Les prix indiqués sont valables pendant le mois de parution de ce magazine

PC Compatible

SKY ROCK **NOUVEAU**
349F
+ F29 Retaliator + Robocop
+ Populous + GP 500 N° 2

NRJ 4 **319F**
+ Tennis Cup + Prince of Persia
NOUVEAU + Swap + Barbarian 2
+ Team Suzuki

ULTIMA TRILOGY 399F
DEMENT ! + Ultima IV + V + VI

WING COMMANDER
DEMENT ! **DE LUXE 459F**
+ Wing Commander n° 1
+ Mission Disk 1 & 2

ALBERTVILLE 92
NOUVEAU **329F**
+ Game Winter Edition
+ Winter Games + Superski

NOUVEAU **LC WAIKIKI**
349F
+ Prehistoric + Ghostbusters2
+ R Type 2

AUTRES NOUVEAUTES

Another World	349F
Cadaver	359F
Championship Manager	299F
Conspiracy Dead Lock	399F
Daemonsgate	399F
Dune	399F
Global Effect	399F
Grand Prix Unlimited	349F
Heroe Quest	299F
Kid Pix	349F
Pacific Islands	349F
Rampart	299F
Realms	349F
Rollerbabes	359F
Steel Empire	349F
The Seige	299F
Toyota Celica GT4 Rally	299F
Treasure to Savage Frontier	329F
World Class Chess	359F

MANETTES

TOPSTAR SV227	289F
QUICKJOY SV 202	175F
CARTE SV 202	149F
QJOY SV 202 + CARTE	299F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Aces of the Pacific	399F
Epic	349F
Eternam	349F
Hook	349F
Lord of the Rings 2	349F
Powermonger	349F
The Manager	309F
Ultima VII	399F

TOP PC COMPATIBLES

Ultima Underworld	399F
Sim Ant	349F
Star Trek	349F
Eye of Beholder N2	349F
Civilisation	399F
Falcon 3.0	449F
Wing Commander N2	399F
Super Ski 2	329F
Wing Com. 2 Spécial	199F
Midwinter 2	399F
Heimdall	349F
Harpoon	399F
Les Aventures de Moktar	299F
Might and magic 3	399F
F117A NightHawk	399F
Gunship 2000	399F
Hyperspeed	449F
Jetfighter 2	399F
Wing Commander	349F
Wing Commander Miss. Disk N2	159F

Chaque mercredi à 17h15 sur FR3 et le dimanche à 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission



2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE

OFFRE SPECIALE MICROMANIA

Croisièwre pour un cadavre	229F
Lemmings	199F
Lemmings data disk	149F
Martian Memorandum	299F
Immortal	199F

Age	349F	Conan the Cimerian	349F	LES Manley Lost in L.A.	349F	Secret Weapons	399F
Andretti	299F	De Luxe Paint 2	985F	Links	399F	Shadow Sorcerer	299F
Bard's Construction Set	299F	Eco Quest	399F	Links Bayhill,etc...	159F	Shangai 2	359F
Bard's 3 Pack (1+2+3)	399F	Elvira 2	399F	Links Hyatt, etc...	179F	Shutle	499F
Buck Rogers 2	309F	Eye of Beholder	299F	Magic Canddle 2	349F	Space Quest IV	399F
Castles	349F	Heart of China	399F	Maupiti Island	299F	Tennis Cup 2	289F
Castles Data Disk	149F	King Quest V	449F	Monkey Island 2	359F	Ultima VI	299F
Chessmaster 3000	359F	Legend	349F	PGA Course Disk	149F	Wild West World	309F
Chuck Yeager	349F	Leisure Suit Larry 1	399F	Robin des Bois (Sierra)	399F	Willy Beamish	349F
Command HQ	349F	Leisure Suit Larry V	399F	Rise of the Dragon	399F	Wing Com. 2 Speach Disk	179F

LOCATION

Outre-Manche, la chose est décidée: les jeux vidéo, désormais, pourront se louer. Tout du moins, les premiers tests sont en cours; c'est Sega qui a décidé de s'y mettre, mais toute la profession attend impatiemment les résultats; plongera, plongera pas?
Autant dire que deux camps s'opposent. D'un côté, les éditeurs de cartouches pour consoles qui, s'ils ne sont pas encore certains des conditions dans lesquelles ils vont autoriser la location, semblent en tout cas prêts à bûcher le problème; de l'autre, les éditeurs de disquettes, qui aimeraient bien pouvoir louer, mais qui sont parfaitement conscients que ce serait ouvrir la porte au piratage à grande échelle.
D'abord, on peut se demander pourquoi, tout d'un coup, tout le monde (enfin, tous les éditeurs) se penche sur ce problème. Plusieurs raisons: d'abord, c'est couramment pratiqué au Japon, et ça marche très bien là-bas. Ensuite, les vidéo-clubs, en Europe, accusent depuis deux ou trois ans une baisse très sensible de leur chiffre d'affaires: la récession économique, mais surtout l'arrivée de nouvelles chaînes, câblées ou par satellite, leur ont fait perdre un quart de leurs revenus. Ils sont à la recherche de nouveaux marchés. De l'autre côté, les éditeurs de jeux sont à la recherche de nouveaux supports de vente; les magasins d'informatique et les hypermarchés ne sont pas suffisants pour assurer une croissance constante. Ce serait donc un mariage de raison.
Mais cela pose pas mal de problèmes. D'abord, si un vidéo-club achète un jeu au prix normal et le loue à 100 personnes dans l'année, c'est autant de perdu pour l'éditeur. Mais il faut savoir que ce problème s'était posé aussi aux tout débuts de la vidéo: les éditeurs de cassettes ne voulaient pas que les vidéo-clubs louent leurs films. Il est probable qu'à un même problème on trouve une même solution et qu'on adopte ce qui se pratique désormais couramment: les films sont d'abord réservés à la vente pendant six mois, puis autorisés à la location; de plus, les vidéo-clubs payent une cassette vidéo plus cher lorsqu'elle est destinée à la location qu'à la vente.
On peut trouver le procédé étrange, mais il est encore plus vieux que les vidéo-clubs. Il existe par exemple dans la restauration: un bar achète ses bouteilles d'alcool beaucoup plus cher qu'on ne peut les trouver dans le commerce. D'ailleurs, il y a des contrôles: les bouteilles d'alcool destinées à la vente dans les bars et les restaurants contiennent une quantité infime d'un colorant spécial qui se révèle lorsqu'on y plonge un bâtonnet-test. Il n'est pas rare de voir des types arriver dans un troquet, commander deux pastis et un whisky et, lorsqu'ils sont servis, y plonger une petite languette plastique colorée: si elle réagit, la bouteille a été achetée régulièrement; sinon, le patron du troquet a acheté ses alcools à l'épicier du coin, donc à un prix nettement inférieur, et il est sévèrement pénalisé.
On peut donc penser que c'est vers ce principe qu'iront les éditeurs: les jeux destinés à la location porteront un cachet spécial, et il sera interdit de louer un jeu "normal", destiné à la vente. Ils le payeront plus cher, afin de ne pas défavoriser l'éditeur.
Autre avantage du système: on pourra enfin essayer les jeux pour un prix modique avant de les acheter. On pourra même probablement, et c'est là que ça devient intéressant pour les possesseurs d'ordinateurs, louer la console en même temps: une console, deux joysticks et deux jeux coûteront 50 francs pour le week-end, par exemple. Aujourd'hui, certains magasins spécialisés pratiquent déjà cette politique, mais c'est tellement marginal qu'ils ne peuvent pas encore pratiquer des prix abordables.
Dernier point exigé par Sega, l'instigateur du système: chaque magasin louant des jeux devra payer une redevance forfaitaire de 4000 francs pour avoir le droit simplement de de-



venir loueur.
Reste donc le problème des disquettes. C'est un média beaucoup plus fragile que les cartouches, et souvent plus évolué; il n'est que de voir la taille des manuels qui accompagnent certains simulateurs de vol ou autres jeux de rôle. Bien évidemment, s'il faut déjà un week-end pour lire la doc, qui louera le jeu?
En ce qui concerne la fragilité du support, il n'est pas exclu qu'on puisse créer un système de licences, permettant au vidéo-club de reproduire à volonté une disquette à partir d'un master, qui coûterait bien évidemment extrêmement cher. Faisons une projection: un éditeur vend le master d'un jeu 2000 francs à un vidéo-club, qui le loue pour 40 francs à 100 personnes. Lorsque vous achetez un jeu à 250 francs, il revient environ 50 francs à l'éditeur, qui doit payer l'emballage, la doc, etc. En fait, il ne lui reste qu'une vingtaine de francs, une fois les charges inhérentes à la distribution enlevées. S'il le vend à 100 personnes, il touche donc 2000 francs. Pour l'instant, il s'y retrouve. Le vidéo-club, lui, touche 40 francs multiplié par 100 locations, donc 4000 francs, d'où on ôte les 2000 francs de redevance; reste donc 2000 francs, et il s'y retrouve aussi.

Tous les problèmes ne sont pas résolus et ce calcul est un peu utopique; le problème de la protection reste entier, car rien n'empêcherait les loueurs d'en faire autant de copies qu'ils désirent. Mais dans ce cas, on pourrait concevoir des protections hard, qui coûteraient bien moins cher que dans les circonstances actuelles, puisque pour 100 clients touchés, il suffirait d'une seule clé de protection.
Un autre avantage, en revanche, est que si le programme plaît, il peut toujours être vendu normalement par la suite. C'est une manière de faire "goûter le plat" avant de le servir. De plus, les acheteurs potentiels n'achetant plus que des programmes qui leur plaisent, cesseraient peut-être de considérer les éditeurs comme des voleurs, car il suffit d'acheter une fois un programme nul pour se méfier de tous.
Ce n'est pas demain qu'on pourra louer ses jeux, car il reste encore à convaincre les éditeurs, puis les vidéo-clubs, puis les réunir, puis attendre qu'ils se mettent d'accord, puis attendre qu'ils le fassent réellement. Mais on peut penser que, pour les cartouches, le système sera mis en place (de manière généralisée) d'ici l'année prochaine; et pour les disquettes, peut-être avant la fin du siècle





PLAY BYTE

Blue Byte, l'éditeur allemand de Pro Tennis 1 et 2, jusqu'à présent distribué par Ubisoft, a décidé de vivre sa vie tout seul, et a changé de nom pour l'occasion: il s'appelle désormais Play Byte, et je ne vous raconte pas le nombre de jeux de mots que Marc Andersen, le big boss, va pouvoir faire. Les projets en cours: History Line et Battle Isle II.

EURO FOOTBALL CHAMPION



Nouvel accord entre Taito et Domark pour l'adaptation d'Euro Football Champ, l'une des meilleures simulations de football disponible en arcade. L'adaptation de ce titre par Domark marque, d'après les responsables de la société anglaise, «le début d'une relation durable et fructueuse avec taito».
Pour un ou deux joueurs, Euro Football Champ mettra en scène un nombre d'équipes internationales assez conséquent. Attendons la preview pour pouvoir commencer à juger de la qualité de ce produit, qui devra se battre très fort avec tous les jeux de ce type qui sortent dans les prochains mois, notamment contre Sensible Soccer.
Sortie en juin sur Amiga, ST, PC, CPC.

QUOI? TELE

Si vous voulez vous fendre la gueule tout en bénéficiant des programmes télé, achetez "Quoi? Télé". C'est un bimensuel fait par l'équipe de la Grosse Bertha, et comme humour, ça ressemble à l'Eclectique Super Valable (qui s'appelle désormais "Abus Dangereux"), pour vous donner une idée. Ça coûte dix balles.

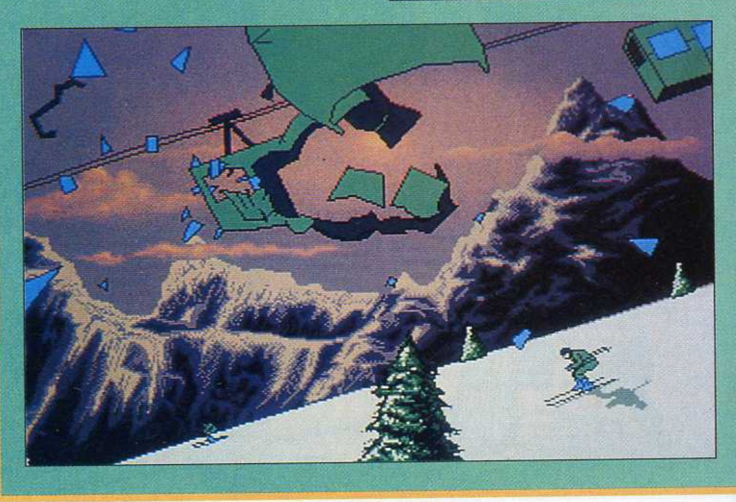


MEC ESPION



Readysoft s'est déjà illustré bien des fois avec les Dragon's Lair que nous connaissons tous. Si ces softs étaient magnifiques visuellement parlant, il n'en était pas de même pour l'intérêt du jeu. L'éditeur se lance maintenant dans le jeu d'aventure, en gardant l'aspect dessin animé de ses réalisations, mais en laissant le joueur contrôler totalement le personnage qu'on lui confie.
Dans Guy Spy, vous aurez la joie de diriger le meilleur agent des services de contre-espionnage du monde, en mission pour le gouvernement à la poursuite du diabolique Von Max qui a inventé une machine capable de détruire la planète, au moins. Sortie prévue sur PC, Amiga, CDTV et C64. (photo Amiga)





DISPARU

"Les Logiciels d'en Face" préparent la sortie de "Tout a disparu", un jeu d'aventure interactif proposant sur ST graphismes en 32 couleurs et textes travaillés. Créé par François Coulon (ex Joystick), Sylvie Sarrat, Faustino Ribeiro et Laurent Cotton, ce jeu sortira en juin et sera disponible par correspondance. Le peu que j'en ai vu m'a enthousiasmé puisqu'on y parle de femmes qui passent et de Bonsaïs, sujets fort préoccupants à chaque poussée de sève printanière. Remarquez, contrairement aux Bonsaïs, les femmes en question ont l'immense avantage de se tailler elles-mêmes. Nous y reviendrons...

C'EST D'LA COMPILE MSIEURS-DAMES!

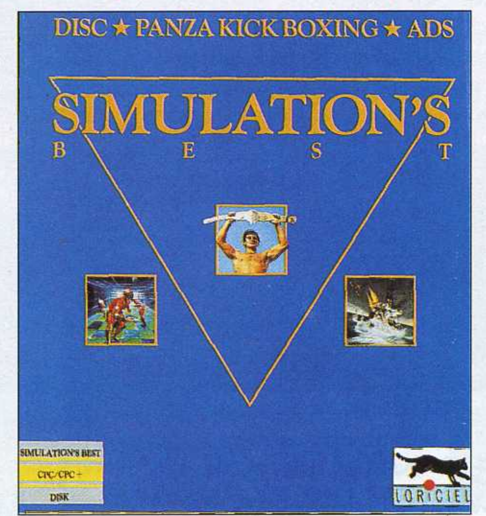


Oh, mais c'est qu'il faut faire attention, parce qu'à peine avez-vous le dos tourné, et hop!, v'la une compile qui débarque. Par exemple, chez SILMARILS, bah, on en fait des compiles, oui monsieur. Même que ça s'appelle Future Dreams et qu'il y a quatre jeux dedans: Midwinter, Starblade, Madshow et Metal Mutant. Le magnifique jeu Midwinter justifie l'achat de cette compile à lui tout seul. C'est sur Atari ST, mais il y a des chances que ça existe aussi sur Amiga. Chez RAINBOW ARTS, on fait des compiles aussi d'ailleurs. En principe, on les appelle Action Pack, en général, c'est sur Amiga et ça contient Turrican I et II, X-Out et Kick Off, que du bon ou du très bon. On fait aussi d'autres compiles, comme Mega Box par exemple. Sur PC, avec Rock'n'Roll, the Curse of Ra, grand Monster Slam, Oil Imperium et Conqueror. C'est pas bidon non plus, tiens.



Parlons donc un peu d'EMPIRE et de sa nouvelle compile, tiens, pouquoi pas. Elle s'appelle Award Winners, ce qui laisse déjà présager de la bonne grosse qualité, et c'est le cas puisqu'elle regroupe les titres suivants: Populous, Kick Off 2, Space Ace et Pipe Mania. Sur Atari ST, tiens, au passage. Faisons un petit tour chez LANKHOR qui nous propose des compiles de jeux d'aventures sur CPC: Black Soft vol.1, avec Mokowe, Fugitif, le trésor d'Ali Gator, Saga, et un jeu inédit, Burglar. Toujours sur CPC, Black Soft vol.2, avec Mortville Manor, la Secte Noire, Infernal House, la Malédiction, et un autre jeu inédit, Survivre.

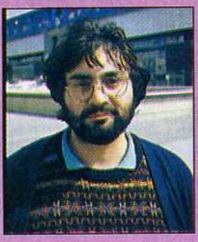
Et enfin, pour finir, laissons-nous bercer par les doux noms des compiles LORICIEL, avec GO! qui regroupe Turbo Cup, Harricana, Toyota Celica et Outboard, disponible sur CPC et sur Atari ST. Toujours chez Loriciel, Action Kit, avec Builderland, Typhoon, Gem Stone Legend et Magician, disponible sur ST et Amiga. On continue avec les mêmes, Q.I. 1992 propose Quadrel, Time race et Booly, sur ST, Amiga et PC. Et pour finir, la "vraie-fin"-qui-se finit-vraiment, Success Story II avec Disc, Skweek, Sherman M4 et Pinball Magic, sur ST, Amiga, PC et CPC disk.







L'APAALL


Claude Akriche


Dom-Dom


Jacques Viel

Les mêmes avec l'un des programmeurs, membre de l'association

Développer un jeu tout seul dans son coin, quand on est programmeur ou graphiste indépendant, n'est pas toujours facile. Au fond de sa cave humide, les yeux rivés sur son écran pendant des heures à chasser le bug ou à re-dessiner le héros du jeu pour la 10ème fois, le créateur de logiciels de jeux est quelque peu coupé du monde. Alors, forcémment, quand on a besoin de demander des conseils techniques pointus, ou quand vient le moment de négocier un contrat avec une société, l'auteur nouveau venu dans le monde de l'édition de softs, est un peu perdu.C'est, entre autres, pour cela que l'Association pour la Promotion de l'Activité des Auteurs de Logiciels Ludiques a vu le jour. Ses fondateurs ne sont pas des débutants, ils connaissent le métier pour y traîner leurs codes machines et leurs pinceaux depuis bien longtemps. Le président, Claude Akriche, actuellement programmeur PC, a de nombreux jeux derrière lui, que ce soit en indépendant ou en programmeur interne dans diverses maisons d'éditions françaises. Dom-Dom, créateur de l'association et maintenant responsable des relations publiques, connait bien le monde du soft ludique pour avoir été testeur chez un éditeur. Vous connaissez sûrement Imagex, le secrétaire, auteur de Ranxerox, de Baby Jo. Et Jaques Viel, le secrétaire adjoint, travaille actuellement sur divers projets dont nous reparlerons très prochainement.

L'Association compte déjà une trentaine de membres, tous auteurs indépendants, travaillant ou ayant travaillé dans toutes les sociétés d'éditions françaises. Le but de l'APAALL n'est pas unidirectionnel, mais passe bien par toutes les étapes de la création d'un logiciel de jeu. L'APAALL existe pour créer un lien privilégié entre les auteurs indépendants, pour faire circuler les informations qui sont quasi impossibles à récolter quand on travaille tout seul dans son coin. L'APAALL existe aussi pour normaliser les rapports entre auteurs indépendants et éditeurs. Il ne faut pas voir là, la création d'une sorte de syndicat ou d'un comité de défense des programmeurs opprimés, mais bien l'officialisation d'une branche qui joue depuis toujours un rôle primordial dans le monde de l'édition. Pour en être convaincu, il suffit de citer quelques-uns des programmes réalisés par les membres actuels de l'association, uniquement développés en tant que créateurs indépendants: Another World, Celtic Legends, Starush, BAT 2, Opération Stealth, Ranxerox, Baby Jo, Guardians, Outzone, Entité, et la liste continue très longuement. Autant de jeux qui symbolisent pleinement le marché français.

En ce moment, l'APAALL continue de rencontrer tous les PDG des sociétés d'éditions de jeux en France, mais ce ne sont pas les seules démarches effectuées par l'association, le comité est en relation avec le Ministère de la Culture qui s'intéresse beaucoup à ses activités. Dans l'avenir, programmeurs, graphistes, créateurs, éditeurs pourront sûrement travailler sur des bases plus claires pour que les seuls problèmes intervenant ne soient liés qu'à la qualité du boulot, et pas à la négociation d'un contrat.

Pour contacter l'association: APAALL, 15 rue de la Vistule, 75013 Paris.

PAUVRES BÊTES

Electronic Zoo, l'éditeur anglais, vient de déposer son bilan. Grandir, c'est ajouter de nouveaux numéros de téléphone dans son agenda. Vieillir, c'est les barrer à mesure qu'ils disparaissent. Mourir, c'est quand tout l'agenda est barré. Excusez-moi, mais la mort d'une boîte, ça me fait penser à la mort d'une personne, et ça me déprime.



ICI & MAINTENANT: LA REVANCHE

Vous vous souvenez sans doute tout le bien que l'on pense de l'émission "Micro Onde" diffusée le samedi de 16 à 18 heures sur Ici & Maintenant (Paris et environs, 93.1 Mhz). Eh bien, ça devait arriver, Seb et Moulinex seront les invités de l'émission le samedi 23 mai, de 16 à 18 heures, donc. En un mot, yep! En deux: bon plan. En sept mots: soyez nombreux à nous écouter. Merde, ça fait cinq. Bon, à bientôt.

CD ROM

Anne, ma soeur Anne, ne vois-tu rien venir ? Je vois des éditeurs qui prévoient et un lancement qui merdoie.

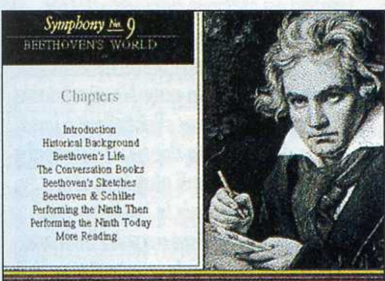
Eh oui, le CD ROM est décidément plein de promesse mais qu'il semble compliqué de les tenir. Enfin, les produits existent et si les vents sont favorables, peut-être réussiront-ils à traverser la Manche ou l'Atlantique. Commençons par Sierra qui annonce depuis longtemps déjà sur ses catalogues la réactualisation de ses titres fétiches sur CD, avec un nouveau son, des voix digitalisées et un graphisme 256 couleurs. En prime, ça tourne sous DOS ou Windows Multimédia. Un reproche cependant, la bande musicale est en fait celle qu'on entend sur PC lorsqu'on dispose d'une Roland MT 32. Il faut dire qu'au prix d'un grand orchestre, c'était prévisible. En attendant la suite (et aussi le début), admirez-donc King's Quest V.



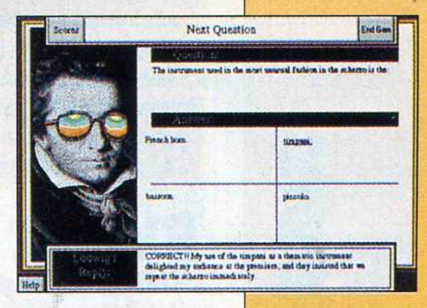
Chez Interplay, tandis que les programmeurs travaillent d'arrache- pied à une version CD du second volet de Lord of the Rings, Battle Chess est annoncé. Les animations restent identiques mais cette version dispose de son CD lu directement. Waow!

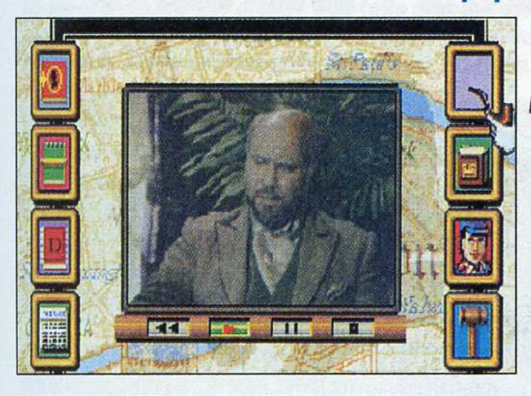






Microsoft, délaissant un instant Flight Sim (à quand FS4 ou 5 sur CD, avec TOUS les aéroports et les avions ?), nous propose Multimedia Beethoven. Dédié à la 9ème symphonie, ce logiciel éducatif tourne sous Windows et permet d'écouter l'oeuvre, instrument par instrument. On peut aussi accéder à une biographie (en anglais) et se faire expliquer certains passages. C'est l'intérêt de la musique descriptive. Remarquez, j'aimerais bien qu'on m'explique aussi clairement Berg et Webern.





Prochainement testé, Sherlock Holmes de Icom est l'un des jeux qui tire véritablement partie des capacités du CD ROM: le logiciel comporte en effet 90 minutes de film animé. Superbe.



VENEZ A LA FOIRE DE PARIS !



La Foire de Paris, qui est la plus grande manifestation nationale de ce type, se tient du 29 avril au 10 mai prochain, de 10 heures à 19 heures. On pourra y visiter le salon du confort ménager, le salon de la piscine, le salon de l'amélioration de l'habitat, le salon des vins et de la gastronomie, etc.

Mais ce n'est pas le plus important. Déjà, s'y tient le concours Lépine, qui est l'une des choses les plus drôles de l'existence, puisque des dizaines d'inventeurs présentent leurs créations, ce qui, pour vous donner une idée, est un peu du niveau de ce que présente Patrice Carmouze dans "Ciel mon mardi!", c'est-à-dire des trucs à peu près inutiles, pas beaux et qui ne marchent pas complètement bien. Mais pas toujours, puisque c'est le concours Lépine qui a permis de découvrir le moteur à 2 temps, le changement de vitesses, le roulement à billes, la TSF (ça veut dire "la radio" en ancien français), le stylo-bille, la machine à laver la vaisselle, les verres de contact... Vous ne le saviez pas? Moi non plus, je viens de l'apprendre en lisant le dossier de presse.

Pour être franc, il y a quelque chose d'encore plus important que ça: le salon des jeux vidéo, de l'informatique et de l'électronique. Et nous y serons, derrière un beau stand tout neuf, prêts à tout pour vous distraire et vous faire gagner quelques cadeaux sympas. Pour vous inciter à venir, nous publions d'ailleurs un carton d'entrée à tarif réduit. Vous y verrez également bon nombre d'éditeurs, de fabricants, etc.

Pour y aller, très simple: c'est au Parc des Expositions, Porte de Versailles à Paris. Les jeux, c'est dans le Hall 1. Le métro, c'est "Porte de Versailles". A bientôt.

BVP

L'ASA, équivalent grand-briton de notre Bureau de Vérification de la Publicité national, vient de gronder US Gold, qui avait fait de la pub pour Western Front, Pools of Darkness et Gateway to the Savage Frontier en annonçant que les produits étaient disponibles alors qu'ils ne l'étaient pas. Les bureaux de vérification qui grondent les gens, ça me fait toujours rire.

LE CDTV DEVIENT UN ORDINATEUR

Avant, Commodore insistait bien sur le fait que le CDTV n'était pas un ordinateur du tout, même pas un apparenté ou un truc de la même famille. C'était une machine multimédia, un peu comme une télé ou un magnétoscope, quelque chose qui n'inspire pas la méfiance. Mais bon, comme le public non informatisé n'a pas l'air trop sensible aux choses qui ne sont pas des ordinateurs mais qui y ressemblent quand même drôlement, on a désormais le droit de dire que c'est de la même famille; d'ailleurs, vont sortir prochainement un clavier séparé, un lecteur de disquettes, une souris et un Workbench. Dans le même ordre d'idées, mais dans le sens contraire, le lecteur de CD qui permettra d'émuler le CDTV sur un Amiga 500 Plus s'appelle désormais le A570. C'est comme qui dirait une sorte de jonction. Moi, j'ai un Amiga transformé en CDTV, et toi? Ben j'ai un CDTV transformé en Amiga. C'est chouette, non?

AMSTRAD 486

Ça y est: Amstrad lance ses premiers PC équipés de 486. Il en existe trois modèles, deux d'entre eux fabriqués par Intel, et le troisième par Amstrad lui-même. Oh, que je suis content.

ON NE SE REND PAS COMPTE

En 1991, il s'est vendu 800.000 Commodore C64 dans le monde. Ah, nostalgie... Poke 808,27...

BASE 4 SUR LES ROUTES

Voilà que les magasins se mettent carrément à prendre des initiatives amusantes et intéressantes. Les gens de Base 4, magasin spécialisé en vente de matériels et logiciels micros ou consoles, viennent d'acheter un camion de 6 mètres de long. Ils n'ont pas l'intention de transporter leur stock avec, ni de participer au Paris-Dakar, mais l'objet est de créer un véritable magasin ambulant. Celui-ci stationnera sur les parkings des supermarchés, des magasins de meubles ou d'électro-ménager, et ce, dans des villes de moyenne importance (20 000 à 40 000 habitants) ou de villégiature (stations de ski ou stations balnéaires). Très intéressant pour les joueurs acharnés qui vivent dans des bleds ne disposant pas d'un magasin pour les servir toute l'année. Le camion s'installera à jours fixes dans un lieu donné, le mercredi à un endroit, le jeudi plus loin, etc, histoire de devenir le rendez-vous régulier des utilisateurs. A l'intérieur, on pourra non seulement acheter, mais aussi vendre, échanger ou louer des cartouches.

Des dates sont déjà fixées, et le camion Base 4 sera à Dax, sur le magnifique parking du magasin But du 22 avril au 2 mai, et à Mont de Marsan, sur le superbe parking But du 17 au 30 juin. Toutes les autres villes du bas Sud Ouest seront visitées, puis, à partir de septembre, d'autres camions sillonneront les routes du grand sud ouest et du midi pyrénées.

Si vous êtes intéressé par ce projet, contactez Base 4, «service Camion qui roule», au 59-83-78-78.

VIDEOGAME

Les Suisses sont décidément très chanceux puisqu'un nouveau service nommé Vidéogame Hotline se propose de renseigner en français les passionnés de jeux vidéo, et ce, 24h sur 24. Pour se connecter à cette indispensable hotline (2 FS la minute), accessible dans toute la Suisse,composer le 156. 79 88.

SPONSORING

En Angleterre, Atari va sponsoriser... les matches de la WWF, la fameuse World Wrestling Federation, organisation américaine de catch. Plus exactement, deux des événements spéciaux qui auront lieu en Europe: Wrestlemania VIII (on prend les paris? The Undertaker à 3 contre 1) et Euro Rampage (on prend les paris? Legion of Doom à 2 contre 1). Ce sera uniquement sur Sky Channel, une chaîne disponible par satellite. Ce qui est étrange, c'est qu'à part la version ST de WWF, Atari n'a rien à voir avec le catch; il n'existe même pas de version de ce jeu sur Lynx. Selon Atari UK, il y a trois raisons à cette opération de parrainage: d'abord, les gens qui ont une antenne satellite sont accros à la technologie; ensuite, le cœur de cible du catch, ce sont les teenagers, comme le ST; et enfin, la tendance à sponsoriser des événements qui n'ont rien à voir avec le produit tend à se généraliser (Commodore sponsorise, par exemple, une équipe de foot). Et je rappelle qu'en France, la WWF, c'est sur Canal +, le mercredi à 8h05 et le samedi à 17h05.



HOSTILE BREED

Les programmeurs de Palace Software vivent un drame de tous les jours. Leurs locaux sont installés au-dessus d'un immense magasin d'animaux, un supermarché de la bestiole. Du coup, toutes les mouches, tous les cafards, les araignées, bref, tous les insectes du quartier traînent dans leur bâtiment. Palace Software a décidé d'exorciser le mal en créant un soft où TOUS les joueurs souffriront de la présence de ces sales bestioles: Hostile Breed, le cauchemar de l'insectophobe.



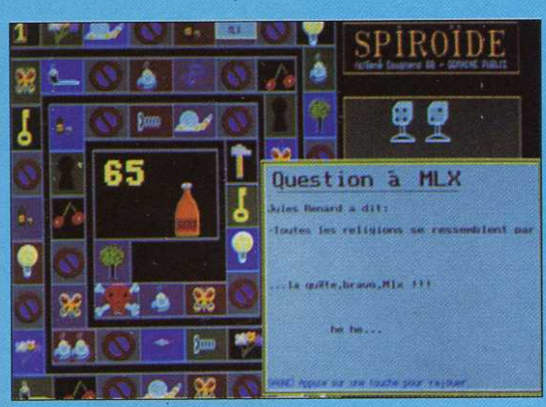
Vous allez donc bientôt lutter contre des insectes de métal, armés jusqu'au bout des pattes et des facettes. La démo qui circule actuellement est déjà alléchante, on peut y admirer un superbe scrolling différentiel et des dessins aux très belles couleurs.
En attendant la sortie finale d'Hostile Breed, commençons à stocker les bouteilles de Baygon vert-Bzzzzz et de Baygon jaune-Crcrcrcrcr.

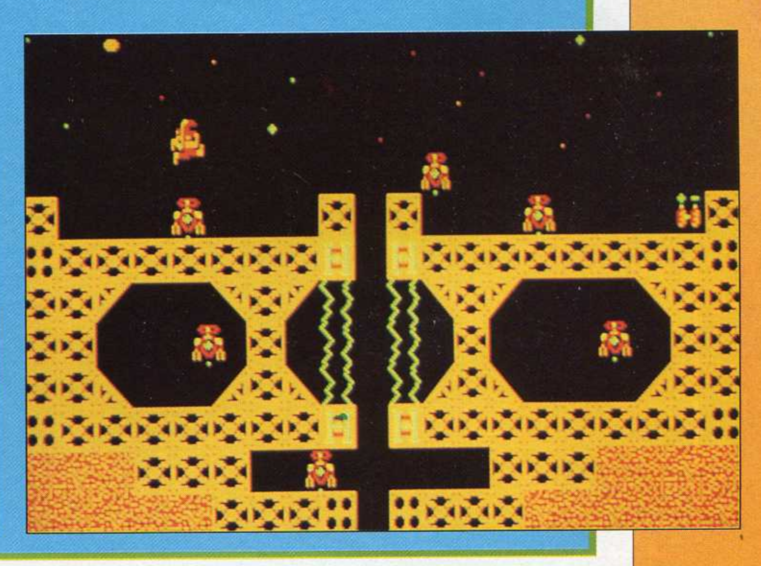
LE TONDEUR DE GAZON

C'est Sales Curve (St Dragon, SWIV, etc) qui récupère la licence de Lawnmower Man, le film basé sur une nouvelle de cet illettré de Stephen King. C'est déjà un gros succès aux Etats-Unis, et c'est le premier film qui cause de réalité virtuelle, avec des images de synthèse et tout. Enfin, si on excepte Brainstorm, de Douglas Trumbull, qui causait de réalité virtuelle avant que ça ne s'appelle comme ça, et qui, en guise d'images de synthèse, montrait rien de moins que la vie après la mort, avec les anges et tout le bataclan. Non seulement Stephen King est un illettré, mais en plus c'est le roi des pompeurs. Heureusement, ça n'empêche pas les réalisateurs d'en faire de bons films, parce que c'est comme une toile blanche sur laquelle ils peuvent peindre ce qu'ils veulent. Si je puis dire.

PLUS DE CENT !

Le tome 2 de la série 101 jeux sur PC vient de sortir. Cette grosse boîte propose, comme son nom l'indique clairement, mais puisqu'il faut vous mettre les points sur les "i" je le confime, 101 jeux pour PC, soit près de 15 Mo. Certes, ne vous attendez pas à trouver Wing Commander mais qu'importe, ces petits jeux sont très bien réalisés et surtout (même réflexion qu'en ce qui concerne mon test de Fun for Windows), assez inhabituels dans le marché "traditionnel". On trouve donc des jeux de réflexion et de réflexes, amusants et bien réalisés, certains même pouvant être installés en résident. Rappelons au passage que la collection 101 comporte également d'autres titres dédiés à Windows, très intéressants eux aussi.







MICROÏDS

Par Seb, notre envoyé permanent à Chatenay-Malabry (92).

Une fois par mois, le rédacteur en chef de Joystick libère un testeur. Il ouvre sa cage, retire ses chaînes, le laisse sortir et courir dans la nature. Guidé par son instinct naturel, le testeur trouve refuge dans des grands bâtiments pleins d'ordinateurs et d'écrans, de programmeurs et de graphistes. Quand il revient, il retourne dans sa cage et tape un article. Ce mois-ci le bâtiment se trouvait en région parisienne et portait le nom de Microïds.

PETIT RECIT HISTORICO-NOSTALGIQUE

La compagnie Microïds existe depuis 1985, époque merveilleuse, en plein milieu du boom des micro-ordinateurs, où nombreux étaient ceux qui avaient envie de s'aventurer dans le monde de l'édition de jeux vidéo. Le public a pu découvrir cette société en 1986, avec la sortie du premier grand produit marqué du label Microïds: Grand Prix 500cc. Une entrée en matière plutôt fracassante et réussie, il faut se remettre dans le contexte, sans vouloir jouer les vieux nostalgiques, mais à l'époque des jeux aussi rapides qui permettaient, en plus, de jouer à deux simultanément, il n'y en avait pas des masses de tonnes aux coins de toutes les rues du monde. Le public ne s'est d'ailleurs pas trompé, et Grand Prix 500cc s'est vendu à 170 000 exemplaires dans le monde, un chiffre exceptionnel. Surtout que 60 000 exemplaires se sont vendus en Amérique du Nord, des éditeurs français, même maintenant, il n'y en a pas beaucoup qui réussissent des cartons en dehors de l'Europe.

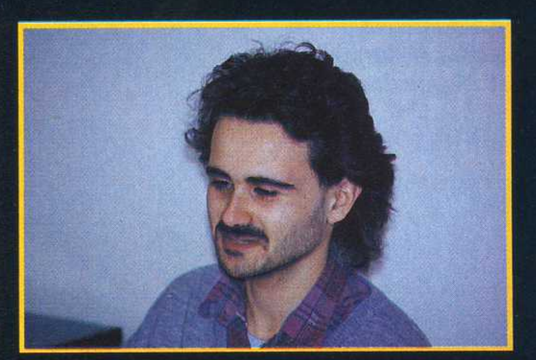


Les programmeurs au travail, avec Cyril Trevoan au premier plan qui copie sur son voisin

De Grand Prix 500cc, à aujourd'hui, Microïds a développé plus de 30 titres différents, sur toutes sortes de machines. Depuis quelques mois, Microïds revient sur le devant de la scène, avec des produits intéressants et bien réalisés (Killerball, Super Ski 2...), c'est ce qui a motivé notre visite dans les locaux de cet éditeur français. Nous y avons rencontré des ordinateurs et leurs écrans, mais surtout des gens intéressants qui bougent leurs bras, qui marchent et qui parlent.

MICROÏDS QUI ES-TU-T-ILS?

Pour développer des softs micro, il ne faut pas que des programmeurs, des graphistes ou des musiciens, il y a tout une équipe qui travaille pour mener un projet jusque dans votre lecteur de disquettes. Il faut d'abord définir le scénario, le type de jeu, préparer un dossier complet pour ne pas partir à l'aventure n'importe comment et s'apercevoir après un mois de développement que "le jeu génial au concept radicalement nouveau" existe depuis 5 ans chez un autre éditeur et que finalement c'est de la daube. Toute l'équipe travaille dans ce sens, chacun apportant ses compétences. Pour le lancement d'un nouveau projet, des réunions sont organisées où tout le monde lance des idées, des propositions, pendant que les cafés et les soupes aux champignons s'avalent à des cadences infernales. Microïds travaille beaucoup avec des indépendants, des programmeurs et des graphistes externes, mais une équipe de douze personnes travaille en permanence dans les locaux. Rapide présentation des Microzoïds, comme on dit là-bas.

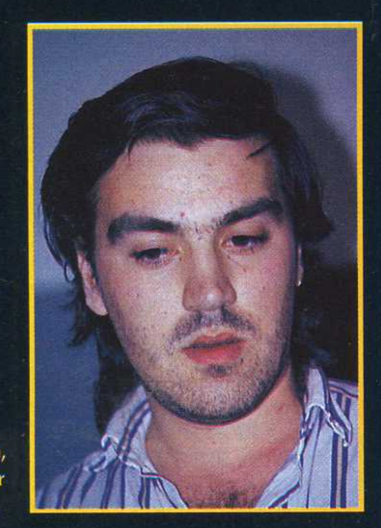


Olivier Carado, programmeur

ELIOTT GRASSIANO, patron et fondateur de Microïds supervise tout avec le sourire, touche à tout et surtout au téléphone, et s'enferme dans son bureau des heures entières. Personne ne sait exactement ce qui s'y passe, des rumeurs circulent, et quand les langues se délient on apprend que "parfois on entend des grand cris et puis plus rien pendant de longues minutes", ou encore "une fois, des lueurs rouges filtraient sous la porte, et des tams-tams envoûtants se faisaient entendre". Un mystère bien étrange et mystérieux.

OLIVIER ROGÉ, chef de produit, travaille chez Microïds depuis 6 mois seulement, mais n'est pas un nouveau venu dans le métier pour autant. Ancien chef de produit chez Ere Informatique et Infogrames, sa fonction consiste à suivre un projet de sa création à la duplication finale. Son attirance pour les JDR risque bien de réonrienter quelque peu les futurs produits Microïds, et déjà, on raconte que lors d'une réunion sur l'éventuelle création de Grand Prix 500 III, il avait insisté sur le fait qu'il fallait "tout changer dans le monde des simulations sportives, et que les pilotes devaient obligatoirement avoir des points de vies, des armures, des épées, et que pour passer la ligne d'arrivée avec succès le joueur devrait se battre contre un dragon chaotique-evil".

PHILIPPE VILAIN, coordinateur développement, s'occupe de réunir et de soutenir une équipe pour un produit donné. Toujours en quête de programmeurs exceptionnels, de graphistes talentueux ou de musiciens révolutionnaires, il s'emballe en expliquant ses techniques de recrutement: «tu vois, là, j'ai trouvé une nouvelle filière, des graphistes super-forts, tu vois. Ils sont élevés au grain dans des fermes normandes, tu vois. Après on les transporte dans des camions à travers toute l'europe, pour leur apprendre à vivre, pour les mater tu vois, et on me les livre ici. C'est un super plan".



Cyril Trevoan, programmeur ST, AMIGA

OLIVIER GRASSIANO, responsable communication, est, par sa fonction, le Microzoïd que nous connaissons le mieux à Joystick. C'est lui qui nous amène et nous présente les produits de la société quand il a réussi à en soutirer un exemplaire aux programmeurs. Mais Olivier ne s'occupe pas que de la presse, il est en contact permanent avec les distributeurs, les magasins, et avec l'Académie Française, car Olivier est un Baudelairien connu et reconnu. Sa façon de présenter les logiciels, dernièrement Super Ski II, n'en est que plus agréable: «tu vois, on bouge le joystick à gauche pour faire tourner le skieur. Tiens, ça me rappelle Le Gouffre, quand Baudelaire écrit "Ou verse-moi tes sommeils lourds / Dans le vin informe et mystique / Volupté, fantôme élastique". Puis après c'est

MICROÏDS



l'épreuve de bobsleigh, un peu comme quand Baudelaire dit "C'est grâce aux astres nonpareils / Qui tout au fond du ciel flamboient / Que mes yeux consumés ne voient / Que des souvenirs de soleils».

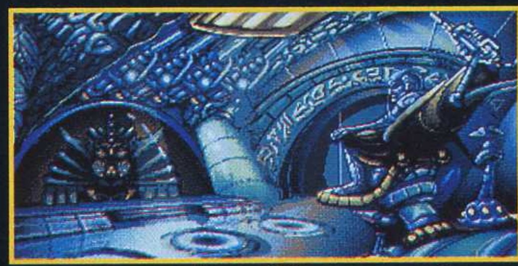
SYLVIE ALAIN, adjoint d'Eliott, s'occupe de tout, et un peu du reste. Elle aime tout particulièrement rencontrer et tester les dessinateurs qui doivent s'occuper de la jaquette d'un nouveau produit: «les artistes, moi je les repère tout de suite, je n'ai pas besoin de voir ce qu'ils dessinent pour savoir si ils sont bons. J'écoute ce qu'ils disent, je fais attention à leur timbre de voix, je regarde leurs mains, je me fie surtout aux vêtements que portent les dessinateurs que je rencontre, c'est grâce à ça que je fais mon choix».

JEAN-PAUL MARI, programmeur, travaille pour Microïds depuis le début, depuis 86. Programmeur complet, Jean-Paul a développé des softs sur quasiment toutes les bécanes. Pour ne citer que quelques titres, disons qu'il a bossé sur Slider, Killerball, Grand Prix 500 II, et Swap. Sa qualité d'ancien entraine certaines obligations, certaines petites habitudes que les nouveaux doivent adopter rapidement, sinon Jean-Paul se vexe et boude dans le tiroir de son bureau tout l'après-midi. Si quelqu'un prend un café au distributeur, Jean-Paul entend tout de suite le bruit de la machine et débarque pour boire une gorgée dans votre tasse. «C'est la coutume, on ne peut rien y faire» nous disent ses collègues. «Parfois il boit la tasse toute entière, et si on râle, il avale le gobelet».

JÉROME VIGNOT, programmeur ST, travaille chez Microïds depuis 4 mois environ et a, pour l'instant, bossé sur Super Ski 2. Avant, Jérôme travaillait dans un cirque, il était clown. Par nostalgie, il a gardé son costume de piste, et vient toujours travailler maquillé, avec un nez rouge, des grandes chaussures de toutes les couleurs, un petit chapeau ridicule et une salopette à carreaux. Le mois dernier il a essayé de convaincre Eliott qu'un fond de teint blanc, une larme au coin de l'œil, un petit chapeau pointu et un costume blanc lui iraient à merveille, que ce serait l'idéal pour recevoir ses rendez-vous et signer des contrats, et que justement il a un ancien ami qui revend tout ça. En ce moment il tente de refourguer un déguisement d'éléphant à la standardiste, en lui assurant que c'est très agréable à porter et qu'avec un peu d'entraînement elle pourrait utiliser la trompe pour décrocher le téléphone.

OLIVIER CARADO, programmeur chez Microïds depuis 6 mois environ, s'est occupé de la finition de Killerball sur Amiga et de la programmation de Super Ski 2 sur ST. Olivier pense avoir eu la révélation de sa vie en travaillant sur Killerball. Depuis, il ne se déplace plus sans sa paire de roller-skate et son casque. Les inconvénients sont minimes, et ne concernent que l'intéressé, aussi, ses collègues en parlent avec le sourire: «on ne s'inquiète plus maintenant, quand on entend un grand boom dans le couloir, on sait que c'est Olivier qui arrive, et qui vient de se manger le mur du couloir», «au début, c'était un peu chiant, il ne répondait pas quand on lui parlait, à cause du casque, forcément, il entend rien. Maintenant on s'arrange, on lui fait des signes».

CYRIL TREVOAN, programmeur ST/Amiga, travaille pour Microïds depuis 3 ans. Cyril a de nombreux softs à son actif, comme Highway Patrol 2 sur ST et Amiga, Grand Prix 500 II sur ST et Amiga, l'adaptation de Killerball sur ST, et Super Ski 2 sur ST et Amiga. De nature joviale, Cyril raconte toujours des blagues, son entourage prétend que cette manie existe chez lui depuis qu'il est doué de parole. A l'âge de 10 ans il racontait des blagues de Toto, à l'âge de 15 ans il avait une passion pour les blagues belges, et depuis qu'il est programmeur Cyril ne raconte que des Blagues de Programmeurs. «C'est le programmeur de Pac Man qui rencontre le graphiste de Space Invaders. Alors ils rentrent dans le bar, et le patron (programmeur de Galaxian) leur demande ce qu'ils désirent, alors... attends, attends, j'en ai plein d'autres, t'en vas pas!»



DOMINIUM

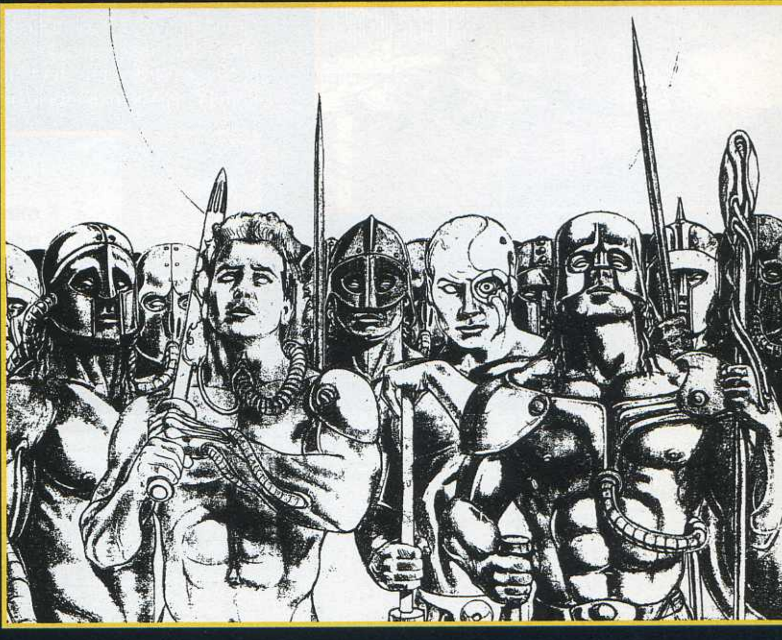


Mais tous ces programmeurs, ils travaillent sur quoi en ce moment, hein?

DOMINIUM

Le produit top secret que Microïds nous cache depuis de longs mois montre enfin le bout de son nez. Prévu pour le mois de juin, Dominium a tout pour nous rendre impatient. Mélange de jeu de stratégie, de wargame et de simulation économique, Dominium frappe d'abord par la richesse du scénario et par tous les petits détails qui vont intervenir lors d'une partie. Quelques mots sur l'histoire qui se place dans un futur non défini.

L'univers est régi par la Loi Galactique. Depuis de nombreuses années, pour mettre fin aux conflits qui ont ravagé des planètes entières, les armes sont interdites. Seules les forces du Haut Conseil Galactique sont autorisées à disposer d'armes et d'équipements militaires. Très loin, à la périphérie de la galaxie existe un système de 7 planètes qui vient de faire appel au Haut Conseil Galactique. Les habitants de ce système craignent une attaque de forces ennemies, ils demandent l'aide de troupes prêtes à les défendre. Le joueur, officier des forces de sécurité est envoyé sur place pour étudier le problème. Malheureusement, quand vous arrivez à Lunakis, il est déjà trop tard, les forces aliens ont déjà commencé leur offensive. Vous devez composer une armée rapidement, recruter des hommes, fabriquer du matériel de guerre rapidement pour lutter.





MICROÏDS

Le jeu commence très fort, avec une introduction de 8 à 10 minutes, entièrement animée, avec des sons, qui présentera l'histoire, le jeu, jusqu'à ce que le joueur entre en action. De très nombreux paramètres seront à prendre en compte, le joueur devra chercher des minerais, de l'or, aussi bien pour alimenter ses usines que pour payer ses hommes. Il faudra construire des usines, construire des usines au sol ou dans l'espace. Pour commander, le joueur peut directement déplacer ses unités de combat, ou bien leur donner des instructions qu'elles analyseront. Les unités sont semi-intelligentes, il est possible de leur donner des ordres du genre «si vous voyez des ennemis attaquez-les», en combinant les SI et les OU, on peut arriver à un stade stratégique évolué.
Plusieurs types d'unités sont disponibles, les chasseurs, les transporteurs, les croiseurs. Vous pouvez fabriquer les vôtres, régler tous les paramètres les concernant, comme le type d'armes dont elles sont équipées, l'équipage, la force du bouclier, le réservoir. De votre vaisseau de commande, vous recevrez des messages d'un peu partout. De vos hommes, d'abord, qui rendront compte de leurs actions ou des imprévus qui leur tombent dessus, mais aussi de votre ennemi qui n'hésitera pas à venir vous narguer. Tous les messages que vous recevez sont enregistrés, et vous pouvez les consulter à tout moment en différé.
Le jeu, aussi complet soit-il, se gère entièrement à la souris, et nécessite au maximum trois clics pour accomplir quoi que ce soit, où que le joueur se trouve. Une ergonomie exemplaire. La richesse du jeu est encore augmentée par l'existence de personnages qui n'appartiennent ni à l'ordinateur, ni au joueur. A vous de vous débrouiller pour qu'ils rentrent dans votre camp. Une option deux joueurs sera disponible, en connectant deux ordinateurs ensemble. Dans ce mode, l'ordinateur joue toujours, et prend le contrôle de certains personnages pour venir foutre sa zone dans vos projets.
Un soft à suivre de très près, nous avons été emballé par tout ce que nous avons vu sur ce produit. Vous pouvez déjà vous rendre un peu compte de la qualité des graphismes, avec les photos qui agrémentent cet article. Nous reparlerons longuement de Dominium dans le prochain numéro.
Sortie en juin sur PC 256 couleurs, ST et Amiga. Photos Amiga.





DOMINIUM

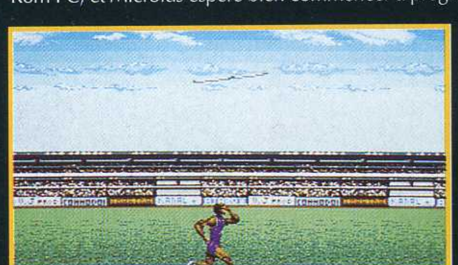
SUPER SPORT CHALLENGE

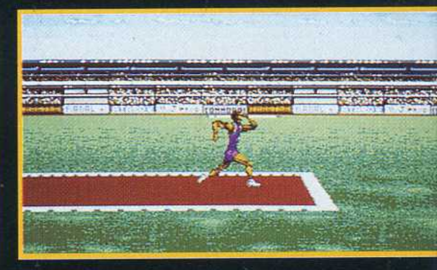
Moins avancé que Dominium, Super Sport Challenge, autre produit encore récemment top secret, devrait sortir en juillet sur Amiga-ST et PC. A l'occasion des J.O. de Barcelone 92, Microïds se lance donc dans le sport, avec 13 épreuves au programme: 100m, 110m haies, saut en hauteur, saut en longueur, javelot, lancé de poids, saut à la perche, 100m nage libre, 4x100m nage libre, cyclisme (2 épreuves, kilomètre contre la montre et poursuite), kayak et fun-board.
Le thème des jeux d'été a déjà servi d'inspiration bien des fois pour la réalisation de jeux micros. Il fallait donc innover, c'est ce qui a été fait, et les épreuves disposeront de nombreuses vues différentes et de tout un tas de mode de contrôle adapté à chaque compétition. Par exemple, le 100m et le 110m haies seront vus de dos, plutôt inhabituel, non? Le saut en hauteur nous offrira des vues tournantes, les épreuves de natation seront vues de profil, mais avec des gros plans au départ. Chaque épreuve présente son propre style de visualisation.
Deux joueurs pourront s'affronter simultanément à l'écran, et toutes les options d'entraînement, de compétitions, de médailles et de classement seront intégrées.



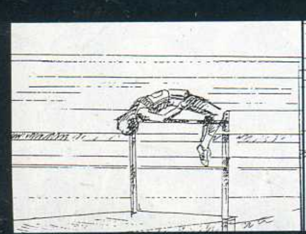
MICROÏDS ET L'AVENIR

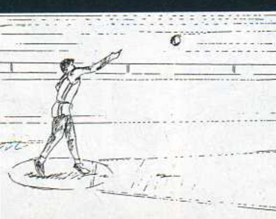
Avec ces deux produits, Microïds nous promet le meilleur pour les mois à venir, mais après? Beaucoup de choses, et dans de nombreuses directions nouvelles. Tout d'abord l'entrée sur le marché des consoles, Microïds dispose en effet de la licence Nintendo, et les développements de Grand Prix 500 II, de Killerball et de Super Ski 2 sur Super Nintendo viennent de commencer. Microïds a aussi vendu des licences a une société japonaise, et SWAP sort sur Megadrive, FM Towns et Nec en septembre. Toute l'équipe étudie aussi le concept de jeux vraiment performants sur CD Rom PC, et Microïds espère bien commencer à programmer sur ce support avant l'été.

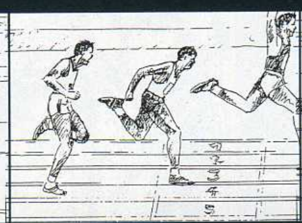


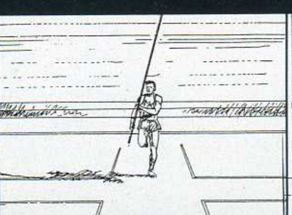


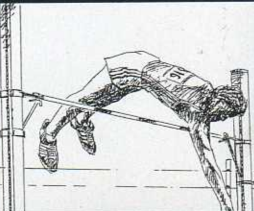
SUPER SPORT CHALLENGE











Croquis utilisés, avant programmation, pour l'étude des différentes vues.

GRAND POWER CONCOURS LORICIEL - JOYSTICK

GAGNEZ UNE TURBO EXPRESS DE NEC, DES JOYSTICKS A INFRAROUGE, DES JEUX ET DES PIN'S GRÂCE A LORICIEL!

REGLEMENT DU CONCOURS

1) Loriciel et Joystick organisent un concours sur Jim Power.
2) Normalement, Jim Power devrait vous porter chance, vous faire gagner des tas d'argent, faire tomber toutes les filles à vos pieds, mais c'est pas garanti.
3) Les membres de Loriciel et de Joystick n'ont pas le droit d'y participer. Jim Power non plus.
4) Ce concours sera clos le 30 mai à minuit, ce qui correspond à la date à laquelle vous mourrez, sauf si Jim Power vous porte chance (et en général, ça, ça marche).
5) Seuls les bulletins originaux seront pris en compte, car Jim Power déteste les bulletins pas originaux. Il se met dans des rages folles et ça le transforme en Hulk.
6) Les gagnants seront prévenus individuellement par Jim Power lui-même, ou éventuellement par un de ses employés.
7) En cas d'ex-æquo, les gagnants seront désignés par tirage au sort (Jim Power lance un as de cœur en l'air; il dégaine, il tire, et si la balle transperce le cœur, hop, c'est gagné. C'est un sacré type, Jim Power).

• Oui, vous aussi vous pouvez gagner une Turbo Express grâce au Jim Power de Loriciel. Le Jim Power de Loriciel est discret, élégant, et son efficacité a été prouvée par de nombreux scientifiques, notamment le Professeur Johnson, de l'Université du Massachussets, qui déclare:
"En effet, tous les tests que j'ai pu effectuer sur le Jim Power m'ont permis de gagner une Turbo Express, et des fois aussi des pin's".
D'ailleurs, de nombreux témoignages nous parviennent sans cesse:
• "Oui, j'ai gagné un joystick à infrarouge grâce au Loriciel Magique et à Jim Power" (Mme B. Brouth, Grenoble).
• "J'étais seul, abandonné de tous, et les gens me jetaient des pierres dans la rue. Puis j'ai découvert Jim Power de Loriciel, et je suis devenu PDG d'IBM" (Mr G. Grave, Paris).
• "Vraiment, la méthode Jim Power est très efficace. J'ai perdu 5 kilos en 5 jours, sans effort, et exactement là où je voulais les perdre" (Mme Y. Bang, Marseille).

• LISTE DES LOTS •

1er prix: Une console portable Turbo Express de NEC, avec une cartouche de jeu (au choix: Davis Cup Tennis ou Panza Kick Boxing de Loriciel).
2ème prix: Un joystick infrarouge multimachines avec un récepteur et 2 transmetteurs, plus 2 logiciels Loriciel.
3ème prix: Un joystick infrarouge multimachines avec un récepteur et 2 transmetteurs, plus 2 logiciels Loriciel.
4ème au 10ème prix: 2 pin's Loriciel.
11ème au 100ème prix: l'estime et l'admiration de Jim Power.

• LISTE DES QUESTIONS •

Question 1: dans quel niveau du jeu Jim Power figure le monstre **1** ?
Question 2: dans quel niveau du jeu Jim Power figure le monstre **2** ?
Question 3: dans quel niveau du jeu Jim Power figure le monstre **3** ?
Question 4: quel est le nom du programmeur de Jim Power?
Question 5: quand sortiront les versions Atari ST et Amstrad CPC de Jim Power, respectivement ?


1


2


3

• BULLETIN REPONSE •

à compléter, à découper et à envoyer à Joystick, concours «Le secret magique de Jim Power», 103 bd Mac Donald, 75019 Paris avant le 30/05/1992 à minuit.

Nom:........................ Prénom:........................
Adresse:........................ Code postal:........................
Ville:........................ Age:........................
Modèle de votre machine (pour les jeux):........................
(cochez les bonnes réponses)
Réponse 1: ☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 Réponse 2 : ☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 Réponse 3 : ☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5
Réponse 4: .... Réponse 5: ☐ Mai-Septembre ☐ Septembre-Mai ☐ Septembre-Août

ZIPP-KID GAMES

LE PREMIER CLUB D'ACHAT ET VENTE PAR CORRESPONDANCE



SEGA MEGADRIVE



JEUX MEGADRIVE
VERSION FRANÇAISE ET AMERICAINE

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
2 CRUDE DUDES	395	290	200
688 SUB ATTACK	480	170	130
ABRAMS BATTLE TANK	370	170	120
AFTER BURNER II	340	190	130
ALEX KID	270	160	110
ALISIA DRAGOO	400	290	200
ARCUSS ODYSSEY	420	220	160
ARNOLD PALMER GOLF	340	160	110
BATMAN	390	200	140
BEAST WRESTLERS	460	140	100
BUCK ROGERS	470	260	180
BUDOKAN	370	230	160
BULL VS CELTICS	420	260	180
BUSTER DOUGLAS BOXING	340	230	160
CALIFORNIA GAMES	360	200	140
CARMEN SANDIEGO	430	260	180
CENTURION	390	230	160
CHUCK ROCK	420	230	160
DAVID ROBINSON	395	260	180
DECAPPATTACK	340	200	140

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
DESERT-STRIKE	400	300	210
DEVILISH	395	200	140
DOUBLE DRAGON	340	190	130
DOUBLE DRAGON II	390	230	160
DUNGEONS AND DRAGONS	480	310	220
EL VIENTO	395	230	160
ERNEST EVANS	460	290	200
ESWAT	340	140	100
EXILE	360	170	120
F. 22	395	290	200
FANTASIA	370	260	180
FATAL LABYRINTH	340	170	120
FEARY TALE	360	130	90
FIGHTING MASTER	395	230	190
GAIARES	360	220	150
GALAXY FORCE II	390	230	160
GHOSTBUSTERS	290	190	130
GHOULS N'GHOTS	420	240	160
GOLDEN AXE	340	220	150
GOLDEN AXE II	370	260	180
HARD DRIVIN'	390	230	160
HELL FIRE	340	230	160
IMMORTAL	395	290	200
JOE MONTANA	320	200	140
JOE MONTANA II	340	240	170
JOHN MADDEN	360	230	160
JOHN MADDEN II	440	290	200
JORDAN VS BIRD	340	260	180
KID CAMELEON	395	290	200
LAKERS VS CELTICS	395	260	200
LEMMINGS	420	310	220
MARBLE MADNESS	370	260	180
MARIO LEMIEUX HOCKEY	395	260	180
MERCS	420	260	180
MICHEY MOUSE	370	230	160
MIDNIGHT RESISTANCE	420	160	110
MIGHT AND MAGIK	420	170	120
MOONWALKER	340	160	100
MS PACMAN	340	160	110
MUSHA ALESTE	395	180	120
MYSTIC DEFENDER	420	180	120
NHL HOCKEY	395	290	200
OUT RUN	360	200	140
PACMANIA	360	230	160
PAPERBOY	340	230	160

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
PAT RILEY	390	260	180
PGA GOLF	360	260	180
PHANTASY STAR II	395	230	160
PHANTASY STAR III	420	290	200
PIT FIGHTER	390	260	180
POPULOUS	395	260	180
QUACKSHOT	390	290	200
QUAD CHALLENGE	390	240	160
RAMBO III	290	160	100
RASTAN SAGA II	400	230	160
RING OF POWER	500	400	300
ROAD RASH	360	290	200
ROBOCOD	370	310	220
ROLLING THUNDER II	440	310	220
SHADOW DANCER	360	260	180
SHADOW OF THE BEAST	420	260	180
SHINING IN DARKNESS	390	260	180
SHINOBI	395	200	140
SOL DEASE	420	230	160
SONIC	370	260	180
SPIDERMAN	360	200	140
STAR FLIGHT	480	290	200
STREET OF RAGE	395	290	200
STREET SMART	395	260	180
STRIDER	440	230	160
SUPER HANG ON	340	200	140
SUPER MONACO GP	340	240	170
SUPER OFF ROAD	360	230	160
SUPER REAL BASKET	360	230	160
SUPER VOLLEY BALL	340	260	180
SWORD OF VERMILLION	420	290	200
TECHMO WORLD SOCCER	390	230	160
TERMINATOR II	400	290	200
TEST DRIVE	380	260	180
THUNDERFORCE III	395	290	200
TOE JAM AND EARL	395	290	200
TOKI	395	310	220
TRUXTON	340	180	120
VALIS	460	230	160
VAPOR TRAIL	460	200	140
WINTER CHALLENGE	395	230	160
WONDERBOY III	390	230	160
WONDERBOY V	395	260	180
WORLD SOCCER	340	230	160
YS III	460	260	180

NINTENDO SUPER NES

JEUX SUPER NES

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
ADDAMS FAMILY	450	310	22
BASE SIMULATOR 1000	450	260	18
BILL LAMBERS BASKET	450	290	20
CASTLEVANIA IV	450	290	20
D. FORCE	400	260	18
DRAKKAHEN	450	260	18
DREAM TV	450	260	18
E.D.F	400	260	18
EXTRA INNINGS	450	290	20
F. ZERO	450	260	18
FINAL FANTASY LEGEND II	500	340	24
FINAL FIGHT	450	290	20
FORMATION SOCCER	450	260	18
GRADIUS III	400	260	18
GUN.FORCE	450	260	18
HOLE IN ONE GOLF	450	290	20
JACK NICKLAUS GOLF	450	290	20
JOE ET MAC	450	340	24
JOHN MADDEN 92	450	340	24
LAGOON	450	260	18
LEMMINGS	450	310	22
MAGIC SWORD	450	290	20
MYSTICAL NINJA	450	310	22
NOLAN RYAN'S BASEBALL	450	260	18
PAPERBOY II	450	290	20
PGA TOUR GOLF	450	310	22
PILOT WINGS	450	310	22
RAIDEN	450	260	18
RIVAL TURF	450	230	16
ROBOCOP III	450	290	20
RPM RACING	450	290	20
SMART BALL	450	260	18
SMASH TV	450	260	18
SPACE FOOTBALL	450	290	20
SUPER ADVENTURE ISLAND	450	310	22
SUPER BATTLE TANK	450	260	18
SUPER GHOULS N' GHOSTS	450	290	20
SUPER MARIO WORLD	450	290	20
SUPER OFF ROAD	400	260	18
SUPER R-TYPE	450	290	20
SUPER WRESTLEVANIA	450	310	22
THUNDER SPIRITS	450	260	18
XARDION	500	290	20
ZELDA III	500	340	24

ZIPP-KID GAMES
BP N°5
78960 VOISINS LE BRETONNEUX

POUR LES FRAIS D'ENVOI AJOUTEZ A VOS COMMANDES, 20F PAR JEU, 60F PAR CONSOLE

NO. DE MEMBRE ____________________

NOM ____________________

ADRESSE ____________________

____

____

CODE POSTAL ________ VILLE ____________________

TEL ____________________

Joindre un chèque par jeu commandé

JEU	CONSOLE	PRIX
ENVOI		
TOTAL		

CHEQUE BANCAIRE ☐ CCP ☐ MANDAT LETTRE ☐

CONTRE REMBOURSEMENT A RECEPTION (EN PLUS 30F DE FRAIS POSTAUX) ☐

CARTE CREDIT NO ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

DATE EXPIRATION ☐☐/☐☐

SIGNATURE ____________________

POUR LES CHEQUES SUPERIEURS A MILLE FRANCS UN NUMERO DE CARTE DE CREDIT EST NECESSAIRE

C+ 8

NINTENDO NES

JEUX NES

TITRES	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
A BOY AND HIS BLOD	120	120
ADVENTURE OF LINK	260	180
BAD DUDES	150	100
BATMAN	230	160
BATTLE OF OLYMPUS	230	160
BAYOU BILLY	200	140
BIONIC COMMANDO	150	100
BLACK MANTA	150	100
BLADES OF STEEL	290	200
BLUE SHADOW	150	100
BUBBLE BOBBLE	230	160
BUGS BUNNY BIRTHDAY	260	180
BURAI FIGHTER	150	100
DOUBLE DRAGON	170	120
DOUBLE DRAGON II	200	140
DOUBLE DRIBBLE	260	180
DR MARIO	260	180
DUCK TALES	260	180
GHOSTBUSTERS II	230	160
GHOST'N GOBLINS	230	160
GOAL	150	100
GOLF	150	100
GREMLINS II	230	160
HUNT FOR RED OCTOBER	290	200
IKARI WARRIORS	150	100
ISOLATED WARRIOR	150	100
JACKIE CHAN ACTION	290	200
JACK NICKLAUS GOLF	170	120
LEGEND OF ZELDA	260	180
LOW G MAN	200	140
MEGAMAN II	230	160

TITRES	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
MISSION IMPOSSIBLE	260	180
NORTH OF SOUTH	290	200
PROBOTECTOR	150	100
RAD GRAVITY	200	140
RAD RACER	170	120
RESCUE RANGERS	200	140
ROBOCOP	230	160
ROBO WARRIOR	150	100
RYGAR	200	140
SHADOW WARRIOR	170	120
SILENT SERVICE	170	120
SIMPSONS	290	200
SKATE OF DIE	260	180
SNAKE RATTLE'N ROLL	150	100
SNAKE REVENGE	200	140
SOLAR JETMAN	150	100
SOLOMANS KEY	230	160
STAR WARS	290	200
STEALTHATF	200	140
SUPER KICK OFF	290	200
SUPER MARIO II	230	160
SUPER MARIO III	260	180
SUPER SPIKE V BALL	200	140
SUPER OFF ROAD	230	160
SWORD AND SERPANTS	230	160
TOP GUN II	260	180
TOTALLY RAD	150	100
TRACK AND FIELD II	170	120
TURBO RACING	150	100
WWF WRESTLING	230	160
WORLD CUP	170	120

TARIF RESERVE AUX MEMBRES ZIPP-KID

NON MEMBRES AJOUTEZ 50F POUR LES JEUX NEUFS ET 20F POUR LES JEUX UTILISES

ATARI LYNX

JEUX LYNX

TITRES	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
3 D BARRAGE	120	80
720 DEGREES	120	80
APB	120	80
AWESOME GOLF	170	120
BILL AND TED	140	100
BLUE LIGHTING	170	120
CALIFORNIA GAMES	140	100
CHEQUERED FLAG	120	80
GAUNTLET III	120	80
GRID RUNNER	90	60
HARD DRIVIN'	120	80
HYDRA	120	80
ISHIDO	120	80
KLAX	120	80
LYNX CASINO	90	60
MS PACMAN	120	80

TITRES	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
NFL SUPERBOWL	140	10
NINJA GAIDEN	120	8
PAC LAND	120	8
PAPERBOY	140	10
PINBALL SHUFFLE	140	10
ROADBLASTERS	140	10
ROBOSQUASH	90	6
ROBOTRON	90	6
SCRAPYARD DOG	120	8
STUN RUNNER	120	8
TURBO SUB	90	6
VIKING CHILD	140	10
VINDICATORS	90	6
WARBIRDS	140	10
WORLD CUP SOCCER	120	8
XIBOTS	120	8

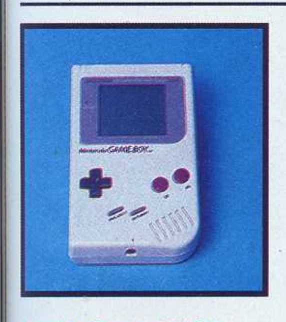
TOUS LES PRIX SONT SUSCEPTIBLES DE MODIFICATIONS

POUR DEVENIR ZIPP-KID, TEL

30.64.54.54

DE PROVINCE 16-1 30.64.54.54

NINTENDO GAMEBOY



JEUX GAMEBOY

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
ADDAMS FAMILY	225	150	100
ADVENTURE ISLAND	215	150	100
BATMAN	215	120	80
BEETLEJUICE	215	160	110
BLADES OF STEEL	230	150	100
BLASTER MASTER BOY	225	120	80
BUBBLE BOBBLE	195	120	80
BUBBLE GHOST	195	90	60
BURAI FIGHTER	195	90	60
CASTLEVANIA	215	100	70
CASTLEVANIA II	230	120	80
CHASE HQ	215	90	60
CHESSMASTER	215	120	80
DAYS OF THUNDER	215	150	100
DICK TRACY	215	100	70
DOUBLE DRAGON	215	100	70
DOUBLE DRAGON II	215	120	80
DOUBLE DRIBBLE	215	150	100
DR MARIO	195	120	80
DRAGON'S LAIR	200	150	100
DUCK TALES	225	150	100
DYNABLASTER	195	90	60
F 1 HERO	215	130	90
F 1 RACE	240	150	100
FACE BALL 2000	240	120	80
FINAL FANTASY	245	120	80
FINAL FANTASY ADV	275	150	100
FINAL FANTASY II	275	140	100
FORTIFIED ZONE	195	90	60
GHOSTBUSTERS II	215	120	80
GOLF	215	100	70
GRADIUS	215	100	70
GREMLINS II	215	120	80
HUNT FOR RED OCTOBER	215	150	100
JACK NICKLAUS GOLF	215	120	80
JOE ET MAC	230	150	100
JORDAN VS BIRD	230	150	100
MARBLE MADNESS	215	130	90
MARCUS MISSION	195	90	60
MEGAMAN	215	100	70
MEGAMAN II	215	120	80
MICKEY	215	120	80
NAVY SEALS	195	90	60
NBA ALLSTARS	195	150	100
NEMESIS	215	120	80
NEMESIS II	215	120	80
NFL FOOTBALL	225	120	80
NINJA TURTLES	215	120	80
NINJA TURTLES II	250	150	100
NINTENDO WORLD CUP	215	90	60
OPERATION C	215	120	80
PACMAN	195	100	70
PAPERBOY	195	100	70
PAPERBOY II	215	120	80
PRINCE OF PERSIA	215	150	100
PUNISHER	215	90	60
R TYPE	215	120	80
ROBOCOP	195	90	60
ROBOCOP II	215	120	80
ROGER RABBIT	225	140	100
SIMPSONS	215	150	100
SNOW BROTHERS	215	120	80
SPIDERMAN	190	100	70
SQUARE DEAL	225	120	80
STAR TREK	230	150	100
SUPER MARIO LAND	195	120	80
SUPER RC PRO AM	195	120	80
SUPERHUNCHBACK	195	100	70
TENNIS	195	100	70
TERMINATOR II	215	150	100
WWF SUPERSTARS	215	150	100

SEGA MASTER SYSTEM

JEUX MASTERSYSTEM

TITRES	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
AFTER BURNER	120	80
ALEX KID	120	80
ALIEN STORM	120	80
ASTERIX	290	200
BACK TO THE FUTURE II	230	160
BATTLE OUT RUN	120	80
BONANZA BROS	120	80
BUBBLE BOBBLE	170	120
CHASE HQ	140	100
CHESS	170	120
CHOPLIFTER	120	80
DIE HARD II	230	160
DONALD DUCK	290	200
DOUBLE DRAGON	140	100
DUCK TALES	200	140
FLINSTONES	120	80
G-LOC	170	120
GALAXY FORCE	140	100
GAUNTLET	140	100
GHOULS'N GHOSTS	230	160
GOLDEN AXE	200	140
GOLDEN AXE WARRIOR	230	160
GOLFMANIA	120	80
HEAVY WEIGHT BOXING	170	120
HEROES OF THE LANCE	230	160
IMPOSSIBLE MISSION	230	160
INDIANA JONES	230	160
JUNGLE FIGHTER	120	80
LASER GHOST	120	80
LEADER BOARD GOLF	140	100
LINE OF FIRE	120	80
MERCS	290	200
MICKEY	260	180
MOONWALKER	200	140
OPERATION WOLF	170	120
OUT RUN EUROPA	170	120
PACMANIA	140	100
PHANTASY STAR	230	160
PRINCE OF PERSIA	260	180
R TYPE	170	120
RAMPART	120	80
RC GRAND PRIX	140	100
ROCKY	170	120
RUNNING BATTLE	120	80
SHADOW DANCER	260	180
SHADOW OF THE BEAST	260	180
SHINOBI	120	80
SONIC	260	180
SPEEDBALL	230	160
SPIDERMAN	140	100
STRIDER	170	120
SUMMER GAMES	230	160
SUPER KICK OFF	290	200
SUPER MONACO	260	180
TOM AND JERRY	260	180
ULTIMA IV	200	140
WONDERBOY	120	80
WONDERBOY III	140	100
WORLD SOCCER	170	120
XENON II	120	80

SEGA GAMEGEAR

JEUX GAMEGEAR

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
BATTER UP	230	100	70
CHASE HQ	230	130	90
CHESSMASTER	230	120	80
CRYSTAL WARRIOR	249	100	70
DONALD DUCK	245	170	120
DRAGON CRYSTAL	230	120	80
FANTASY ZONE	210	130	90
G-LOC	230	100	70
GOLDEN AXE	230	140	100
HALLEY WARS	230	120	80
JOE MONTANA	245	100	70
LEADERBOARD GOLF	245	100	70
MICKEY MOUSE	230	170	120
NINJA GAIDEN	245	120	80
OUT RUN	230	120	80
PACMAN	230	100	70
PENGO	230	100	70
PSYCHIC WORLD	210	100	70
SHINOBI	245	140	100
SLIDER	230	120	80
SONIC	245	170	120
SPACE HARRIER	230	100	70
SPIDERMAN	230	120	80
SUPER GOLF	240	140	100
SUPER MONACO GP	230	170	120
WONDERBOY	230	120	80
WOODY POP	195	100	70

TOUS LES JEUX SELON DISPONIBILITES

CARTE DE MEMBRE

GRATUITE

APRES VOTRE PREMIER ACHAT DE 250F

AVEC LA CARTE ZIPP-KID

REMISE

50F SUR LES JEUX NEUFS

REMISE

20F SUR LES JEUX UTILISES

NOUS VOULONS VOS JEUX*

LEUR PRIX TARIF SERA DEDUIT DE TOUT ACHAT D'UN JEU NEUF OU D'UN JEU UTILISE

POURQUOI PAYER LE PRIX DU NEUF POUR UN ANCIEN TITRE?

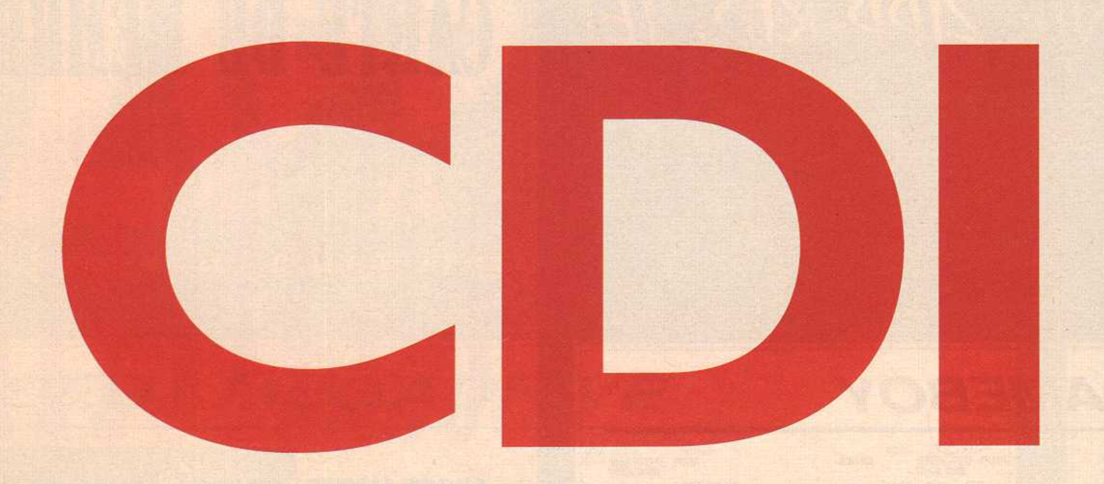
NOUS REPRENONS AUSSI VOS ANCIENS TITRES SANS OBLIGATION D'ACHAT.

TELEPHONEZ NOUS DES MAINTENANT POUR LES PRIX DU LUNDI AU SAMEDI.

ENVOI

TOUS LES JEUX SONT ENVOYES EN COLISSIMO.
AJOUTEZ 20F PAR JEU ET 60F PAR CONSOLE.

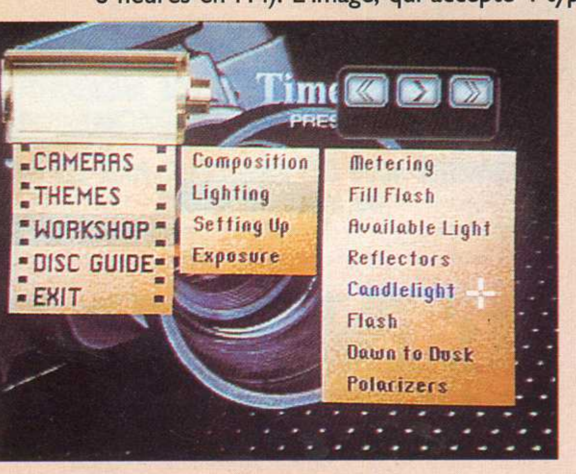
* A L'EXCEPTION DES JEUX JAPONAIS AUTRES QUE SUPER FAMICOM



Dix ans après la présentation à Hendoven du CD audio, Philips récidive et annonce pour septembre la commercialisation en France de son Compact Disque Interactif. Aujourd'hui, c'est déjà demain.

On le sait, en dépit de l'existence de logiciels de plus en plus pratiques à utiliser, ou plutôt "de moins en moins non pratiques", l'informatique n'a pas percé dans le grand public. Excepté pour les passionnés qui s'extasient depuis 10 ans devant des machines débiles s'exprimant dans des langages aussi barbares que peu subtils, la technologie informatique n'a pas su se débarrasser d'un esprit "pionnier" qui valorise l'initié mais fait fuir à tire-d'ailes celui qui prend le train en marche.

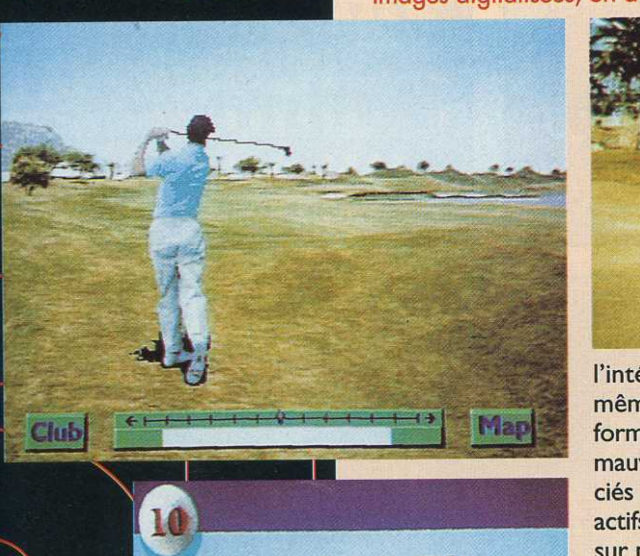
Pourtant, un marché potentiel existe et l'essor des consoles de jeux prouve bien que les utilisateurs d'informatique-loisir sont prêts à s'investir (et investir!) dans les technologies du futur à condition qu'ils ne soient pas obligés de passer par une période d'apprentissage quasi scolaire. Du coup, l'inventeur du compact disque propose de commercialiser prochainement une machine "propre" s'intégrant plus facilement dans l'environnement technologique familial, puisqu'il suffira de la connecter sur un téléviseur et une chaîne Hi-Fi, bijoux de complexité électronique qui pourtant ne font plus peur à personne de nos jours. Ici, point de clavier ni de souris mais une "simple" télécommande qui permet d'agir directement à l'écran. Contrairement à Commodore et son CDTV qui, comme tous les précurseurs, a dû essuyer les plâtres (remarquez, c'est pas sec partout), Philips part à l'assaut du marché avec de nombreux atouts, à commencer par l'appui de 200 et quelques sociétés ayant, elles aussi, les reins assez solides pour investir, à perte s'il le faut, le temps que le produit s'impose: Sony, Matsushita, Kodak, Nintendo, Pearson, Polygram, Pathé Télévision, Infogrames, Nathan, Hatier, etc. Quant à la force de vente, elle sera assurée pour le lancement par la FNAC, géant de la distribution de biens de culture et de loisirs. Il faut dire qu'a priori, le produit est fort alléchant et dispose de nombreux avantages, à commencer par les capacités du support et l'universalité potentielle qui en découle: les disques utilisés, semblables aux CD audio de 12 centimètres, peuvent contenir 650 Mo de données soit, au choix, 250 000 pages de textes, 7000 images, 19 heures de sons qualité commentaire (ou 1 heure de son CD, 4 heures en Hi-fi, et 8 heures en FM). L'image, qui accepte 4 types d'encodage, est stockée en DYUV (images naturelles), RVB (graphique haute qualité), CLUT (images graphiques) et RUN LENGHT (images animées). Comparé à un CD ROM pour PC ou MAC, c'est surtout ce mode qui fait du CDI un appareil novateur mais hélas, dans un premier temps, la machine ne sera pas équipée des composants permettant l'affichage plein écran, d'images de qualités photographiques animées en Full Motion. Il est vrai que le grand public, qui





Extrait de l'encyclopédie de la Photo Time Life, ce disque de Compact Publishing permet d'apprendre la photo en simulant à l'écran une prise de vue, depuis le clic-clac jusqu'au résultat final, commenté et corrigé.

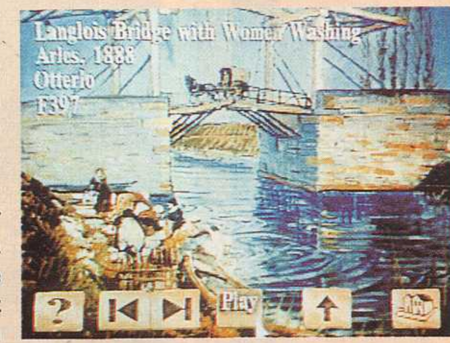
Le Golf de Fathom Pictures est indéniablement superbe. Avec ses animations incrustées sur images digitalisées, on a une idée des possibilités de l'appareil.





ne connait pas les capacités d'un gros PC ou d'un Mac, devrait être, en dépit de ce manque, probablement époustouflé par ce qu'il verra, ce qui devrait laisser le temps au constructeur et au développeur de préparer la suite. Devrait être ? Oui, car un très gros travail est à faire en ce qui concerne l'ergonomie et l'intérêt des titres proposés et là, c'est le flou complet ; j'émettrai les mêmes réserves qu'à l'annonce du CDTV, tempérées, il est vrai, par la formidable force de vente dont bénéficie le CDI. Sans jouer les oiseaux de mauvaise augure, je ne suis pas persuadé que certains développeurs associés au projet, réussiront à concevoir des produits ergonomiques et interactifs sur CDI , alors qu'ils ont été, jusqu'à présent, incapables d'y parvenir sur micro, machine pourtant beaucoup plus souple en terme de développement. Si les produits sont de la qualité de ceux proposés à l'époque du plan "Informatique Pour Tous" de sinistre mémoire (dont les intéressés semblent avoir oublié l'existence puisqu'ils ne s'en vantent curieusement jamais, en dépit du prestige qu'avait revêtu le contrat à l'époque), on risque fort de voir le CDI tomber aux mains de développeurs "officiels" (comme "art officiel) qui réinventeront -mal-, ce qui existe déjà. Bref, pour résumer la situation, la démonstration à laquelle j'ai assisté était très convaincante en ce qui concerne le "CD"; pour le "I", affaire à suivre. Un autre écueil qui devra être contourné concerne l'universalité. Avec ses 16 pistes audio, cette technologie va permettre en effet la diffusion de produits en 16 langues, mais hélas, cette bonne résolution, liée en vérité au coût de développement qui oblige les constructeurs à tabler sur des ventes à l'échelle mondiale, risque de standardiser les produits. Pour qu'un titre plaise autant à Stockholm qu'à Madrid, il faudra en gommer tous les particularismes "culturels" et l'on risque très vite de se retrouver face à un produit bien lisse, qui ne déplaira à personne en général mais ne plaira à personne non plus en particulier. Si la technologie du futur ne nous propose que des soap opera logiciels, le rêve risque d'être interrompu rapidement. Pire, et là aussi ce qui se passe dans l'informatique de loisir donne à réfléchir, on se rend compte que les produits existant sur CD ROM PC et Mac, comportent généralement des commentaires en anglais, seul le texte à l'écran étant disponible en plusieurs langues. Enfin, le prix de développement des titres (plusieurs millions lourds) fera réfléchir les développeurs qui se verront donc obligés de travailler sur des produits limitant le risque d'échec au maximum et la créativité risque d'en prendre un grand coup au bénéfice d'un académisme dont les technologies du futur n'ont que faire, en raison justement de l'idée novatrice qu'on se fait du futur, voyez-vous. Philips, c'est déjà demain mais si demain, c'est comme aujourd'hui, la perte de temps est énorme. Bref, afin d'exploiter leurs nombreux atouts, Philips et ses partenaires devront, pour s'imposer, trouver le juste équilibre entre l'informatique "haute-couture" réservé aux privilégiés et une technologie "prêt-à-porter" pour tous, sans quoi, le CDI risque fort de se retrouver dans le placard -bien encombré- réservé aux idées géniales mal exploitées. Rendez-vous en septembre, date de la commercialisation de la machine qui sera proposée aux alentours de 6000 F TTC.

Moulinex.



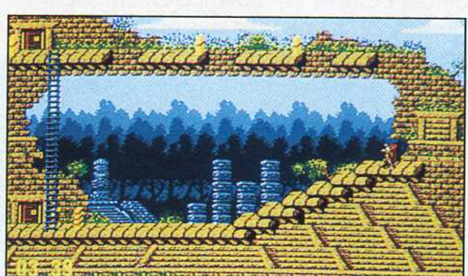
Ce catalogue de peinture de Pima est très attrayant. Naturellement, il est possible de voir ce Van Gogh en plein écran, sans les flèches du menu permettant de passer d'une oeuvre ou d'un artiste à l'autre.

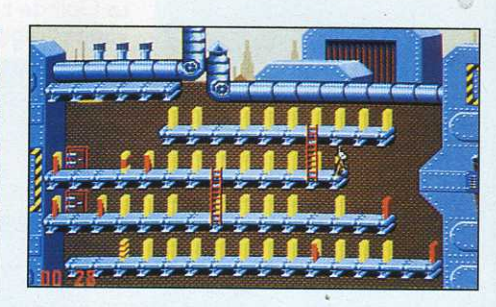


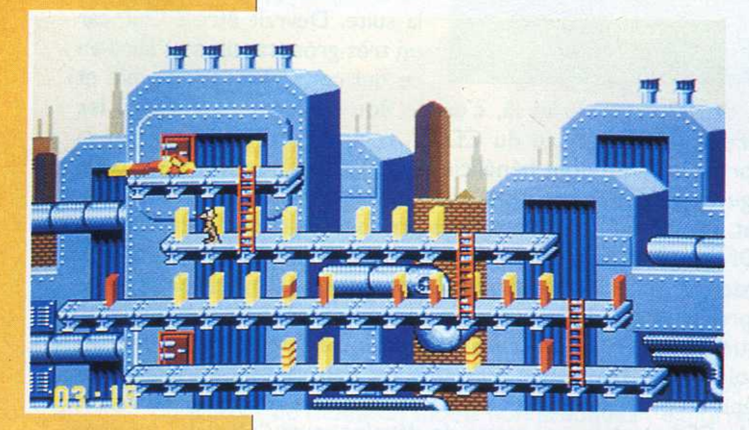
Fini, les engins barbares qui font peur; ici, pas de clavier mais une simple télécommande.

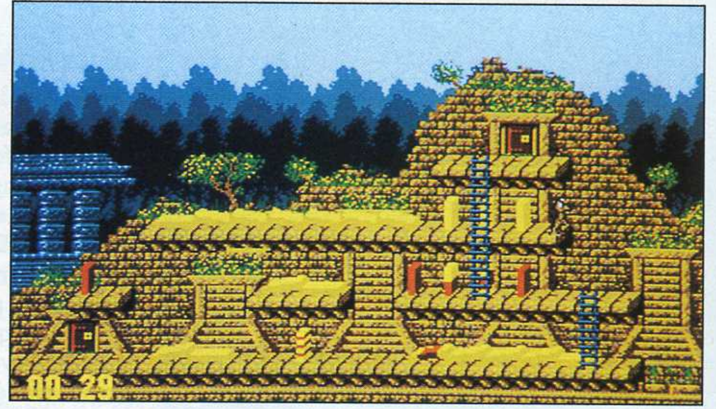
Avec Sesame Street de Television Workshop, on retrouve les sempiternels logiciels éducatifs, attrayants, pédagogiques, mais un CDI est-il vraiment nécessaire pour obtenir ce résultat ?







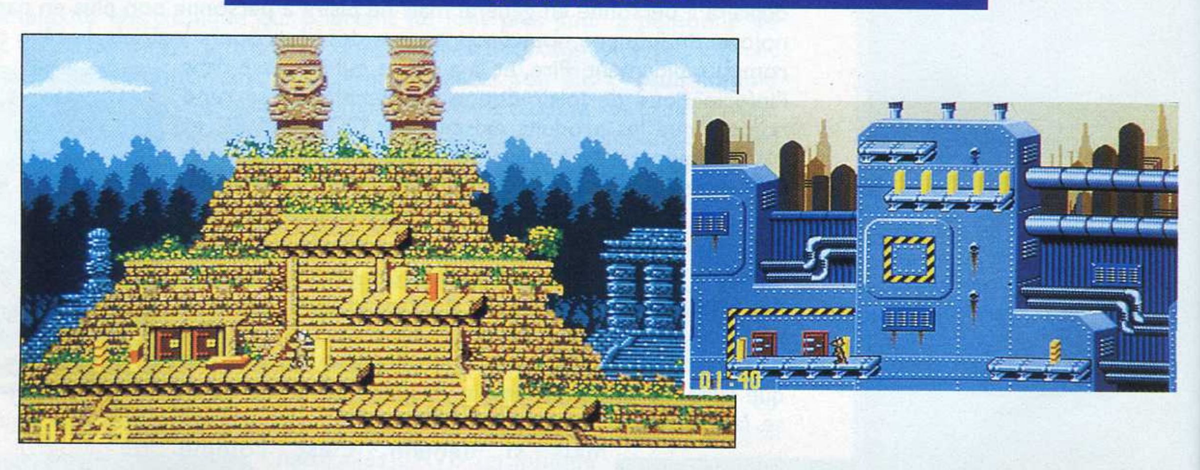




news • previews

PUSH OVER

preview sur AMIGA Editeur : OCEAN



Le voilà le produit «Top Secret» d'Ocean, celui qui transformait Michael Sportouch en sourire ambulant (voir news Joystick n°26). Toujours au stade de la preview, Push Over risque fort d'accrocher bon nombre de joueurs qui étaient déjà fous de Lemmings, par exemple.

Le principe du jeu est simple: des dominos sont disséminés sur diverses plates-formes et vous devez toutes les renverser, comme dans la publicité pour Le Sucre, sachant qu'un domino peut renverser un autre domino si il le touche pendant sa chute. Pour en faire un jeu intéressant, il fallait compliquer les choses et les programmeurs d'Ocean n'ont pas hésité. Les tableaux sont composés de plates-formes, reliées par des échelles, des escaliers, des endroits inacessibles, les dominos eux-mêmes ont diverses fonctions: certains ne peuvent être renversés par votre personnage mais seulement par d'autres dominos, d'autres décollent vers le haut et continuent leur course, d'autres encore avancent tout seuls, jusqu'à rencontrer un domino pour les faire chuter.

Votre personnage, une petite fourmi très rigolote et bien animée, peut porter les dominos, les pousser, tout en réfléchissant pour effectuer le meilleur agencement possible. Le but est de renverser toutes les pièces du tableau pour passer au niveau suivant. Un système de codes vous permettra de reprendre à n'importe quel tableau, des animations sont prévues entre certains niveaux, et les 250 tableaux de la version finale risquent bien de vous tenir en haleine un bon bout de temps.

Les graphismes ne sont pas totalement définitifs, et quelques autres améliorations doivent être apportées au logiciel. Patience, donc. Push Over, Ocean, preview sur Amiga. Test le mois prochain.

oose Artillery target for Mobile Artillery.
Mob Plo
1
F
Mobile Artil
Road
Range: 0m
Alt: 0m

THE PERFECT GENERAL

preview sur AMIGA PC Editeur : UBISOFT





Comme son nom l'indique, The Perfect General de QQP, distribué par Ubi Soft, est un wargame parfait sur PC et Amiga puisqu'il comporte tout ce dont peuvent rêver les passionnés -c'est le minimum- mais surtout il intéressera enfin ceux qui trouvaient jusqu'à présent le genre trop intégriste. Ici, on observe de magnifiques écrans à la Sim-City, la bande son est convaincante, et il suffit de très peu de temps pour manier la chose, en français à l'écran. En prime, on trouve de nombreuses subtilités comme la possibilité de choisir son équipement, plusieurs types de tirs, le jeu contre l'ordinateur ou un humain (y compris par modem). En attendant le test complet, admirez. Dieu, que la guerre est jolie...



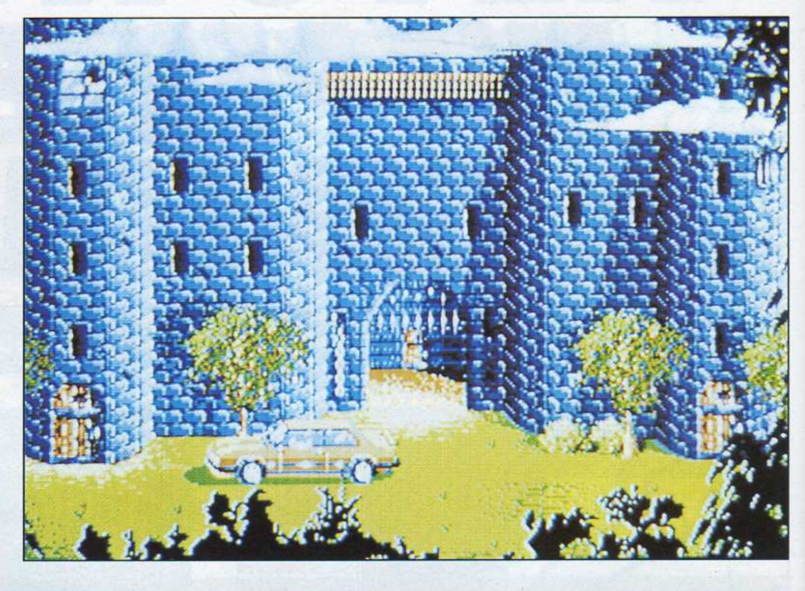


THE SHORTGREY

preview sur  **ST Editeur : ACCROSOFT**





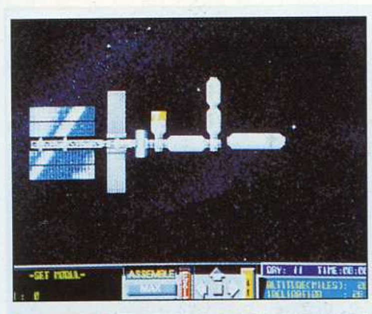


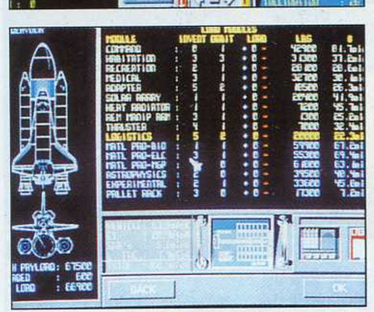
Dans de très nombreux jeux sur micros et consoles, les joueurs doivent utiliser leur habileté, leur astuce, pour détruire et massacrer des extra-terrestres. Avec The Shortgrey d'Accrosoft, les choses vont changer. Cette fois, vous êtes dans la peau d'un extra-terrestre qui vient accomplir une mission sur la terre. Les Shortgreys, de lointains cousins des petits hommes verts que nous connaissons tous, ont un gros problème à résoudre le plus rapidement possible, la surpopulation. Il y a quelque temps, ils ont envoyé l'un de leurs scientifiques sur notre planète, en mission de reconnaissance, malheureusement il semble qu'il soit dans une mauvaise posture, et les dirigeants Shortgreys doivent envoyer un autre des leurs sur la planète Terre, afin de venir en aide au professeur Xylor. Vous êtes dans la peau de ce Shortgrey et venez de débarquer sur la Terre avec votre soucoupe volante; reste à retrouver le professeur.

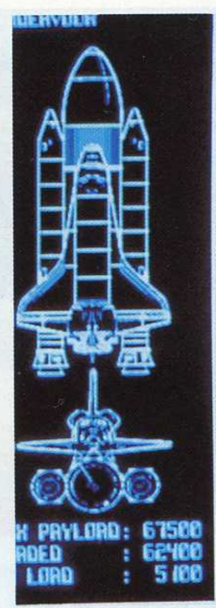
Voici donc un jeu d'aventure entièrement animé, entièrement en français puisque les programmeurs eux-mêmes sont français, et bénéficiant d'un scénario intéressant. Les animations des personnages sont réussies, les graphismes agréables et le jeu souple d'emploi; on utilise uniquement la souris pour cliquer sur les verbes d'action et les objets.

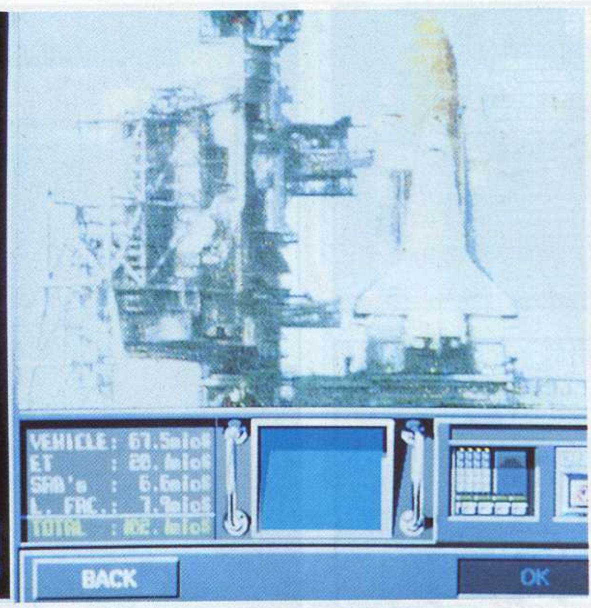
Ce soft, qui a demandé un an de développement, propose 300 écrans différents au joueur, et nécessite 5 à 6 heures de jeu en continue quand on connait la solution. Imaginez le temps que vous allez devoir passer dessus.

The Shortgrey, Accrosoft preview ST, sortie sur Amiga et ST.





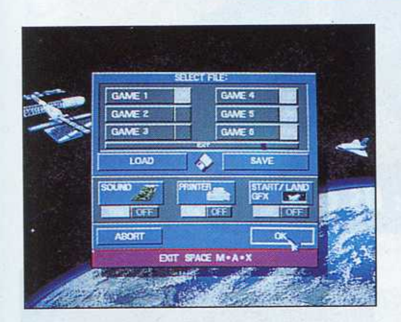


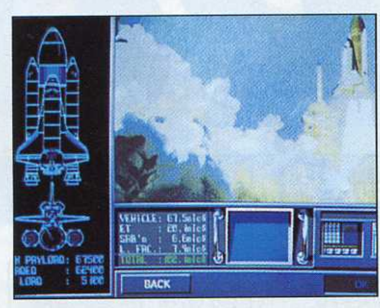


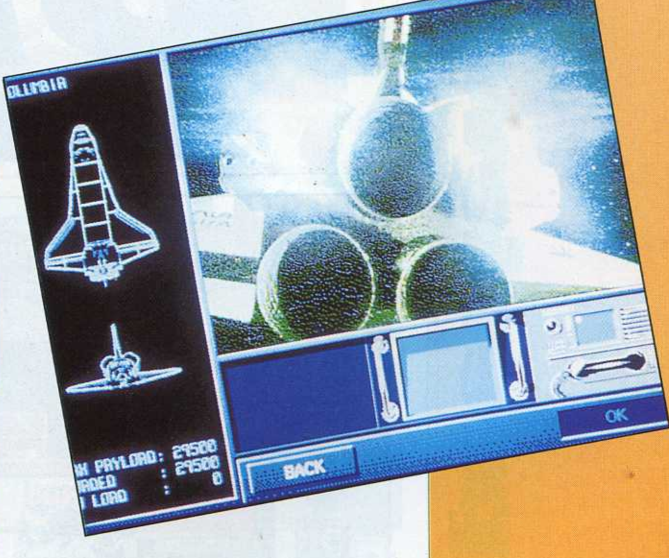


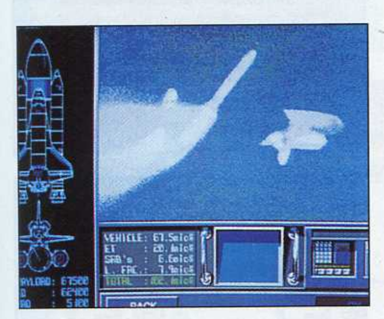
SPACE MAX

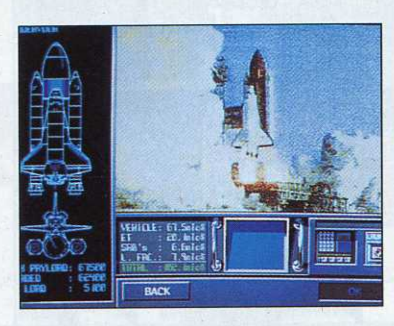
preview sur PC Editeur : STARBYTE









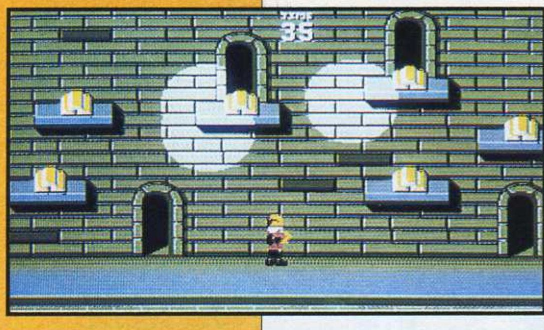


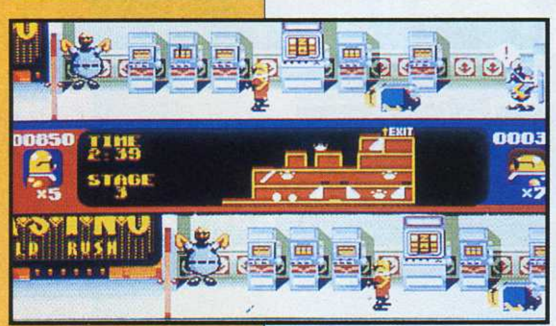
A première vue, Space Max ressemble beaucoup à Space Shuttle de Virgin, mais si on y regarde de plus près, on constate que l'aspect stratégique, avec toutes les formules à manipuler, le rapproche plus d'un Sim Earth où l'on prend le contrôle de toutes les ressources pour explorer l'espace, plutôt que de prendre uniquement le contrôle d'un vaisseau pour aller dans l'espace.

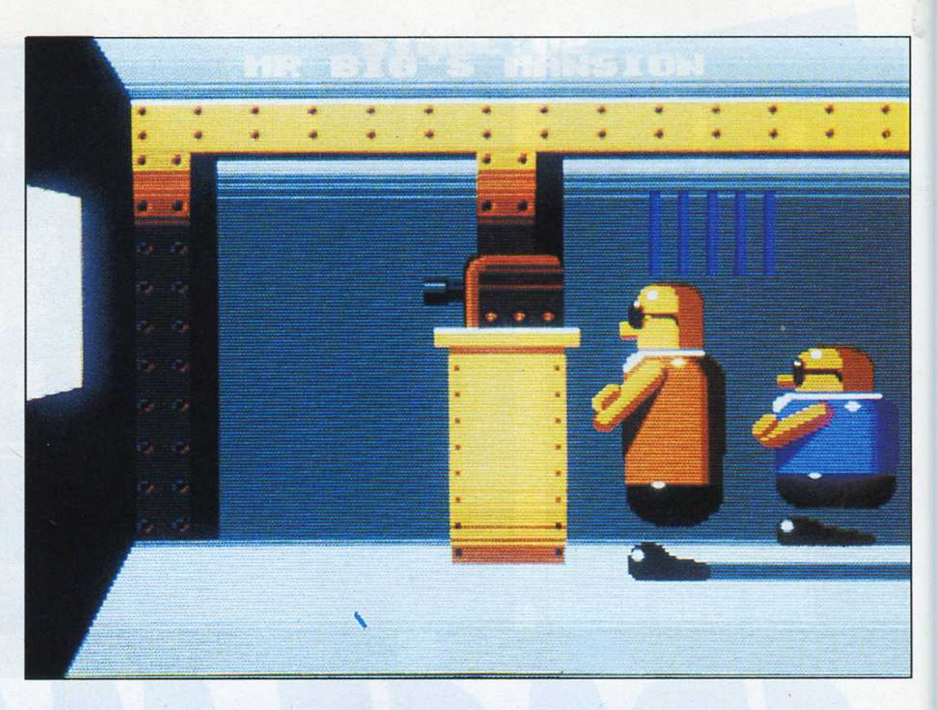
L'écran se présente exactement comme dans les images de la NASA que l'on peut voir à la télévision, le joueur peut admirer la salle de contrôle, ainsi que les nombreux écrans montrant la navette sous tous les angles. En bas de l'écran, un panneau de contrôle à partir duquel vous déterminerez toute votre stratégie. La liste des paramètres à gérer est impressionnante, elle comprend, entre autres: la liste de votre matériel, le poids de chaque élément, la description de chaque élément, la gestion de l'équipe (salaire, etc...), la gestion du site, la gestion du transport dans l'espace, la gestion des modules, avec le coût de chaque jour de recherche. Une simulation vraiment complète, où le joueur ne devra pas se contenter de faire bouger la navette.

Au moment du lancement, le joueur assistera à une séquence graphique animée, réalisée avec des images digitalisées montrant le vaisseau partir en orbite. Toutes les informations vous sont données en permanence, altitude, inclinaison. Vous allez bientôt explorer des régions encore inconnues.

Space Max, Starbyte, preview PC.







news • previews

BONANZA BROS

preview sur **AMIGA** Editeur : US GOLD





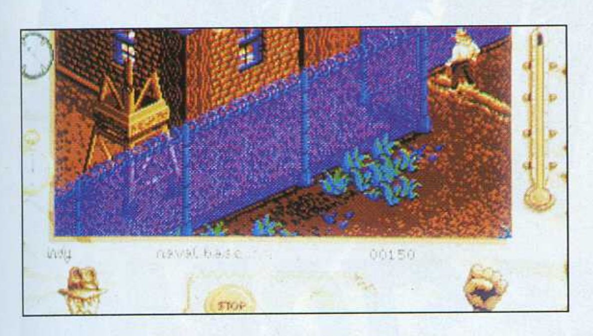


Mobo et Robo sont deux voleurs complètement crétins qui sortent tout juste de prison. Ils se sont juré qu'ils n'iraient jamais plus contre la loi, qu'ils allaient maintenant mener une vie bien rangée. Un soir, nos deux abrutis préférés regardaient la télévision, quand tout à coup, l'image est interrompue et laisse place à un personnage en ombre chinoise qui s'adresse directement à Mobo et Robo. Voici ce qu'il leur a déclaré:«Salut les nains! J'ai besoin de vos services pour tester l'efficacité des systèmes de sécurité de mes différentes habitations.» En clair, il leur propose d'essayer de le cambrioler au nez et à la barbe de ses gardiens et de ses systèmes d'alarmes. Si Mobo-l'abruti et Robo-le-crétin réussissent, une récompense les attend, sinon, tant pis pour eux, ils retourneront en prison. Ce jeu Sega, adapté sur micro par US Gold, donc, nous propose un scénario plutôt original, avec des graphismes assez amusants. pour l'instant, le jeu est un peu facile et répétitif, mais Bonanza Bros, qui tourne parfaitement, devrait subir dès maintenant quelques petites modifications et sortir alors plus tard que prévu. Bientôt sur ST, C64, CPC et Amiga.



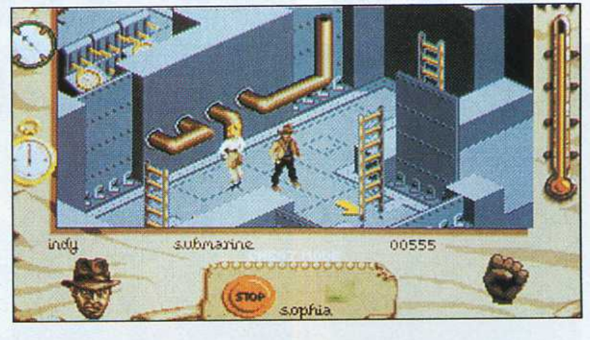
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

preview sur AMIGA Editeur : LUCASFILM









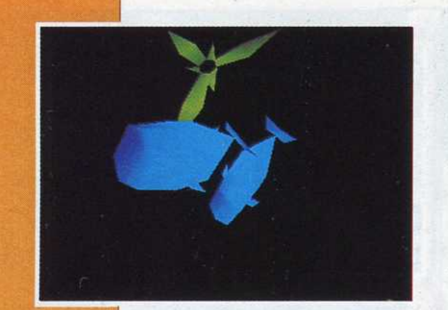
Que tous les fans d'Indiana Jones sortent de leur léthargie, leur héros préféré re-débarque sur nos écrans d'ordinateurs, et pas pour se croiser les pouces, il part carrément à la recherche de la Cité Perdue de l'Atlantis.

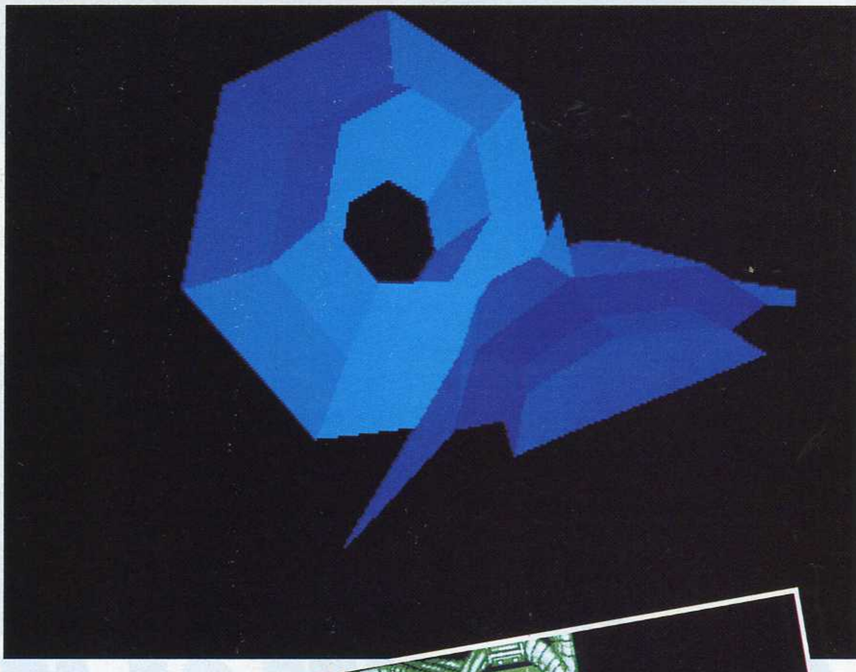
Ce jeu d'arcade aventure entre beaucoup plus dans la lignée de jeux comme Heimdall que dans celle de Monkey Island. Le joueur dirige vraiment et complètement le personnage au joystick, mouvements, sauts, coups de poings. D'ailleurs, le joueur dirige LES personnages, car Indy est accompagné de sa nouvelle copine, Miss Sophia Hapgood, en pressant une simple touche au clavier, on dirige alors l'un ou l'autre des deux compères.

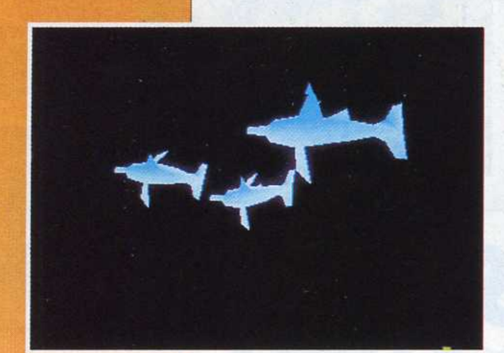
Entièrement en 3D isométrique, Indy 4 dispose de différents angles vues qui permettent d'appréhender n'importe quel obstacle et de toujours voir où l'on met les pieds. Les lieux qu'Indiana Jones ira visiter dans cette aventure vont d'un casino de Monte Carlo, à la cité de l'Atlantis ell- même, en passant par un sous-marin gigantesque.

De nombreux ennemis seront là pour entraver les projets de notre héros, les nazis tout particulièrement, qui, décidément, en veulent vraiment beaucoup à notre ami. Il n'a pas une aventure sans qu'ils lui cherchent des crosses, à moins que ce ne soit le contraire.

Indiana Jones and the fate of Atlantis, Lucasfilm, preview Amiga.





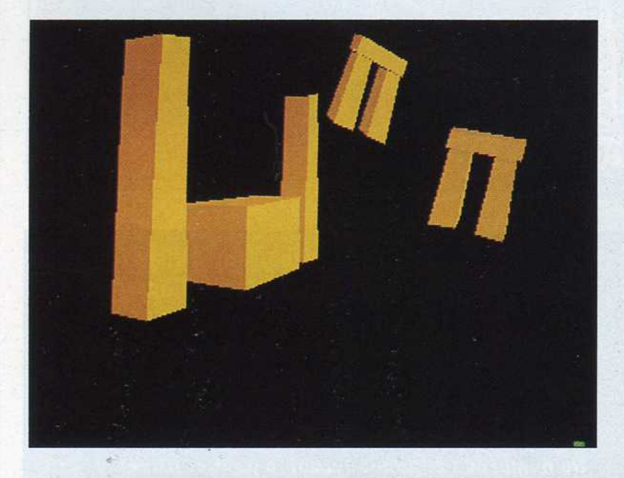


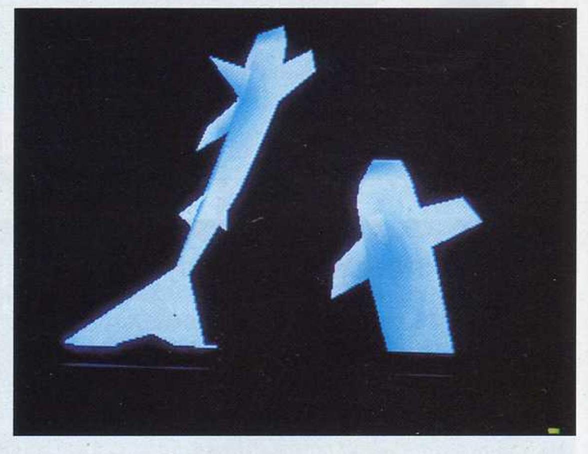




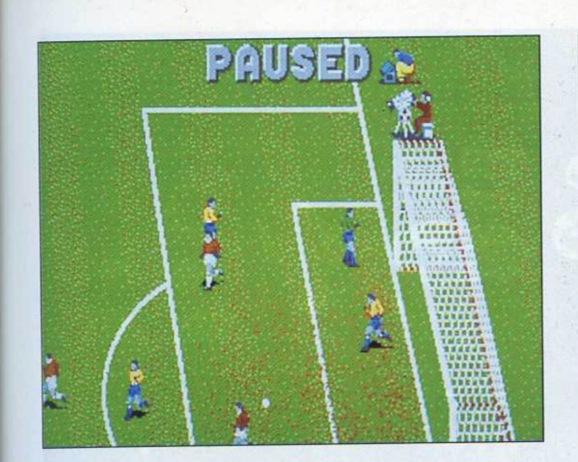
EYE OF THE STORM

preview sur  **Editeur : EMPIRE**





Prévu en septembre sur PC, Amiga et ST, Eye of the Storm s'annonce comme un futur hit. Entièrement en 3D comme vous pouvez le constater avec ces écrans de la version PC, ce jeu permettra de disputer des combats à la Elite dans un univers très particulier où évoluent des monstres aquamorphes. A première vue, ces formes ressemblent à d'autres formes mais regardez bien. Eh oui, c'est en 256 couleurs et les dégradés sont superbes. Croyez-moi, quand tout ça va bouger, ce sera un véritable plaisir.

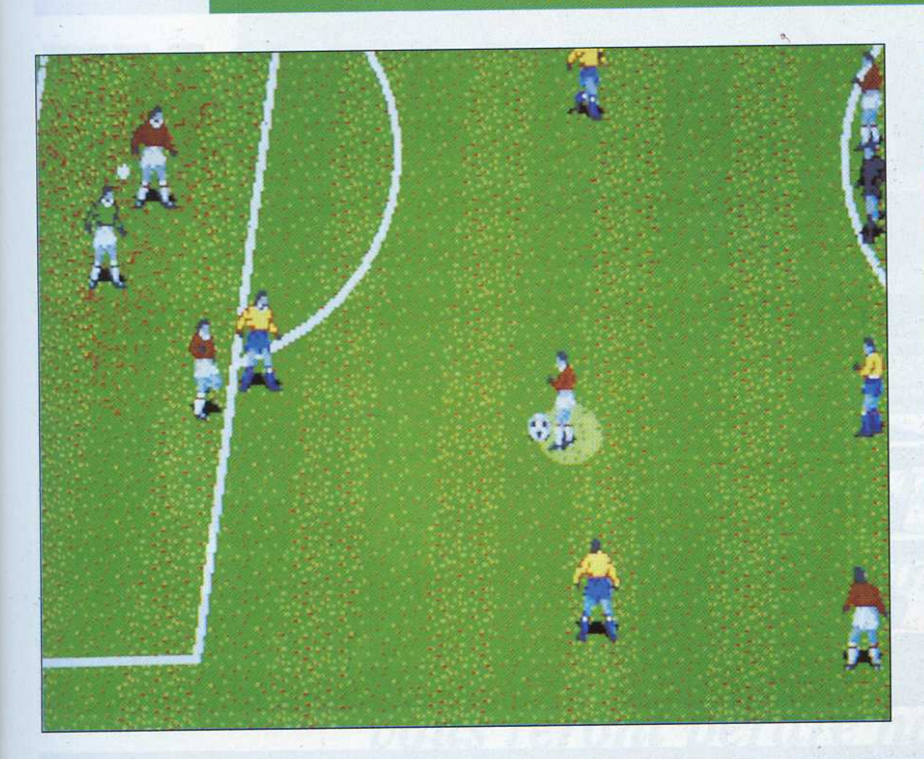


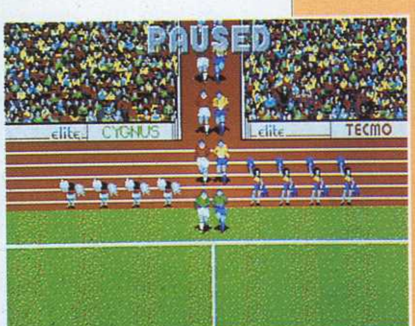


EUROPEAN CHAMPIONSHIP 92

preview sur PC Editeur : ELITE



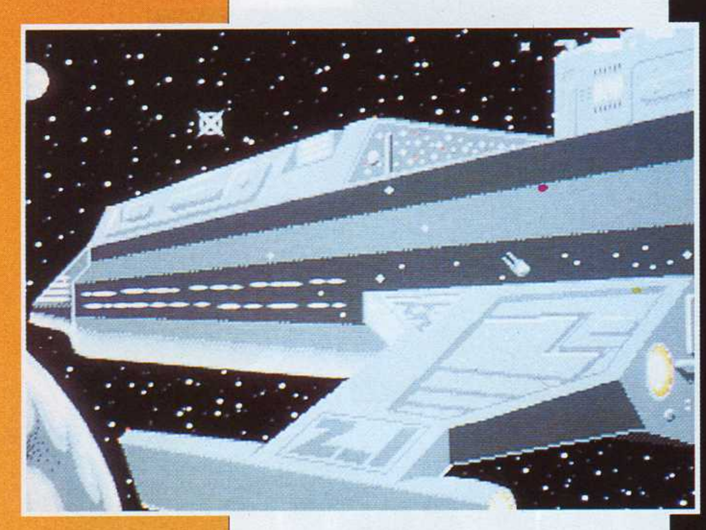




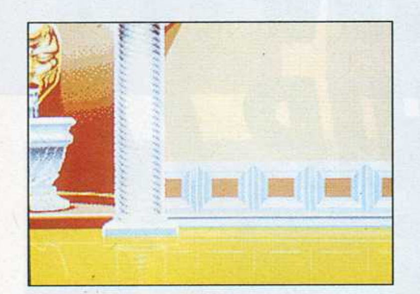


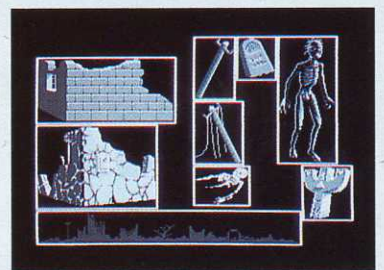
Il fallait s'en douter, les simulations sportives et les jeux de foot en particulier, commencent à débarquer sur PC. Cette machine se démocratisant à vitesse grand V, le public commence à réclamer autre chose que des jeux d'aventures prises de tronche, ou des simulations ultra évoluées. Certains joueurs veulent du simple, veulent frapper dans un ballon avec leur PC.
Elite répond à leur attente, et vient de signer l'adaptation d'European Championship 92 de Tecmo. La pré-version que nous avons reçue est déjà bien avancée, il est possible de jouer sans problème, il ne manque plus que les fioritures qui viendront remplir le jeu d'options, et le débuggage final.

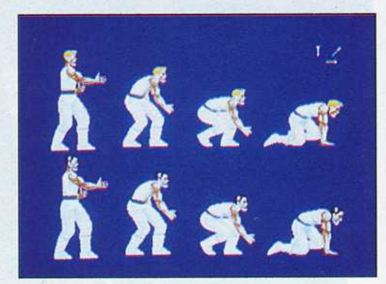
Vu de profil, et légèrement en hauteur, European Championship 92 permet une bonne visualisation du terrain et des joueurs. Vous dirigez, à l'aide du joystick ou du clavier, le footeux le plus près du ballon, et décidez de ses déplacements et de ses actions: tir, tackle.
La version finale devrait montrer sa frimousse le mois prochain, et rendez-vous est pris pour un test dans notre prochain numéro (je marque deux points, un pour "frimousse" qui fait partie des mots atroces, et un autre pour "rendez-vous est pris" qui est une expression lamentable).
European Championship 92, Elite, preview PC.







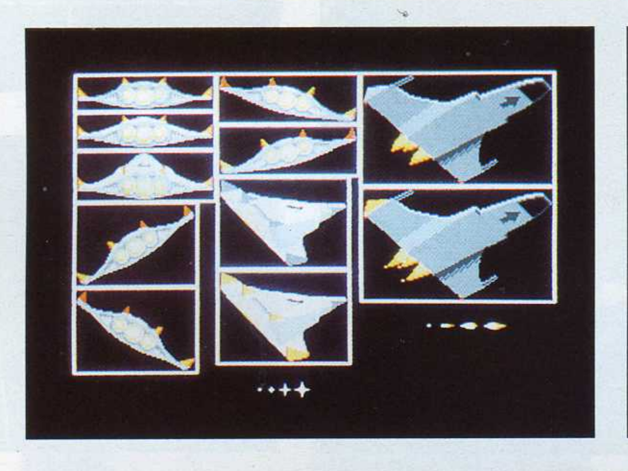


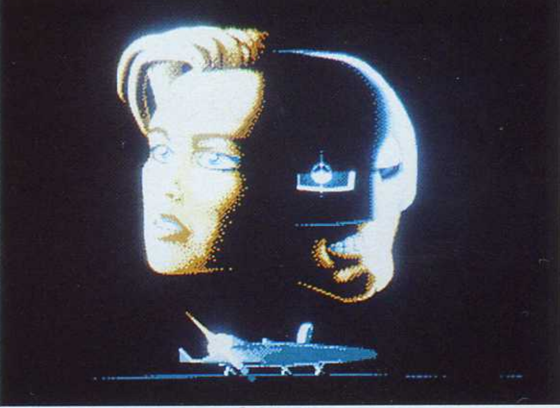


ULTIMATE FIGHT

preview sur ST Editeur : STYWOX







Comme vous êtes très curieux à tendance très-très-curieux, vous n'arrêtez pas de froncer les sourcils depuis deux bonnes minutes parceque le nom Stywox placé derrière "éditeur" en en-tête de cet encadré vous intrigue. «Oh, mais je ne connais pas cet éditeur», se dit le lecteur, «Oh, mais c'est normal, c'est leur premier jeu», répond le testeur. Un nouvel éditeur français avec qui il faudra sûrement compter, mais nous reparlerons d'eux le mois prochain, à l'occasion du test complet.

Ultimate Fight est en cours de construction, les graphismes sont prêts, le code du programme est prêt, les musiques et les bruitages aussi, il ne reste plus qu'à lier le tout pour obtenir le produit fini.

Reprenant un peu le principe du très classique Space Harrier, Ultimate Fight y met en scène un vaisseau conduit par un héros souriant qui doit protéger son système solaire de l'attaque des méchants. Six planètes avec des décors différents, un tableau final où l'on affronte le chef des méchants à l'épée laser, deux joueurs simultanément, des scènes animées entre chaque planète et des images plein écran de très bonne qualité, Ultimate Fight peut très bien entrer dans la cour des grands des shoot'em up.

Ultimate Fight, Stywox, preview sur ST, sortie le mois prochain sur ST, Amiga et PC EGA/VGA.

AMIGA 600

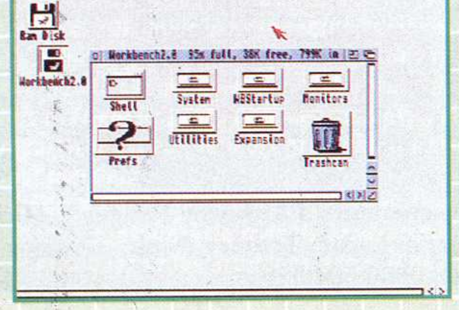
Tandis que la concurrence 16/32 bits s'essoufle, Commodore reprend du service avec L'A 600, une machine pleine de promesses même si elle arrive un peu tard.

Machine aux capacités exceptionnelles, l'Amiga, sortie il y a maintenant 7 ans (85) avait bien besoin d'un lifting, d'autant que le marché des 16/32 bits ludiques se fissure face à l'assaut combiné des compatibles taïwanais et des consoles japonaises plus encore. Premier changement, peu important mais que voulez-vous ça saute au yeux, la couleur est beaucoup plus claire et l'aspect rappelle un peu celui de "C64 plus". Autre particularité, l'engin est minuscule. Il faut dire que le pavé numérique a disparu, ce qui est une bonne chose. De toute façon, les rares comptables qui utilisaient l'Amiga "professionnellement" sont probablement au chômage depuis le dernier Guru Méditation.

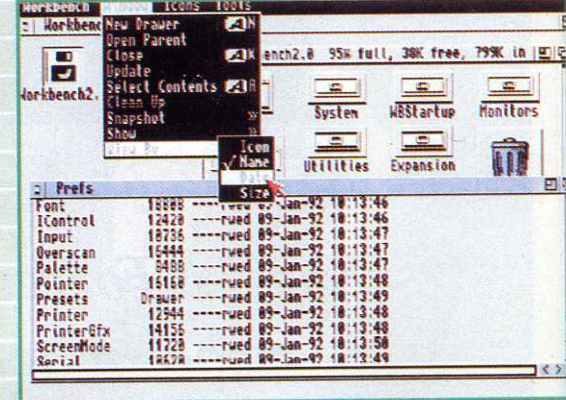


Transition en douceur, c'est justement le hardware et le système d'exploitation qui ont subi le plus grand changement. Première bonne nouvelle, un disque dur interne de 20 Mo peut être installé dans la machine. Voilà qui va changer notablement la vie des inconditionnels de Sierra On Line. Du coup, le cercle de famille applaudit et le co-processeur Agnus, en plus de Denise et Paula, gagne une nouvelle copine, engagée pour s'occuper du BUS IDE destiné à gérer le disque dur. Gayle, c'est son nom, est une sacrée puce. En effet, une autre nouveauté, toujours gérée par Gayle, est le connecteur PCM-CIA permettant de lire les cartes CMOS type cartes de crédit. A n'en pas douter, voilà un pas de plus vers le CDTV, lui aussi équipé d'une prise similaire. Comme Gayle est décidément très balaise, le pauvre Gary est éjecté. Salut Gary et sans rancune. Apparemment, ces quatre là s'entendent à merveille puisqu'à part la ROM, tous les composants sont à haute intégration de type CMS.

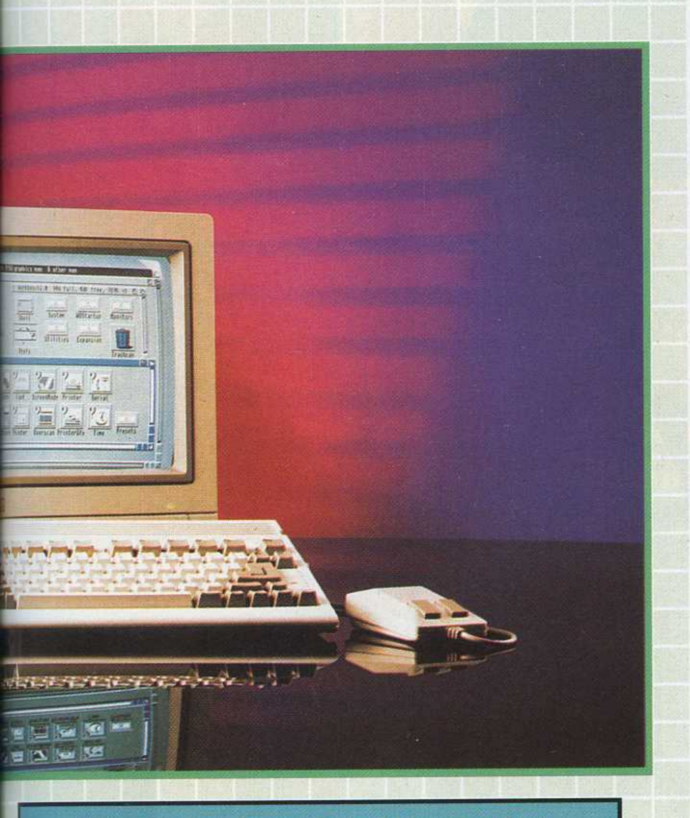
Voilà pour le hard, mais côté système d'exploitation, il y a aussi pas mal de chambardement avec la version 2.0 du Workbench. Il faut dire que l'Amiga a probablement été desservie par cette chose baroque qu'était la précédente version du Workbench.



Aussi incroyable que cela puisse paraître, l'A 600 n'a pas planté pendant la semaine où nous l'avons essayée. Pour une machine qui nous avait habitués, dans le passé, à des "softwares failures" SANS software dans le drive, c'est un exploit. Il faut dire que cette fois-ci, les développeurs ont fait de l'excellent boulot et qu'avec cette version 2.0, l'A 600 est enfin dotée d'un système d'exploitation à son image, c'est-à-dire puissant. Côté présentation, il est maintenant possible de tout faire par icônes, et même si le CLI, de sinistre mémoire, -qui aurait pu faire passer DOS 1.0 pour une merveille d'ergonomie-, est encore présent, on sent bien qu'il appartient au passé. Côté gadget, il est possible de dessiner soi-même le pointeur de la souris et, ce qui est plus intéressant, les différentes résolutions sont accessibles par un programme et sauvegardables au démarrage. Dans le même ordre d'idée, la couleur du bureau, euh, du Workbench et des fenêtres peut être changée. Enfin, les fichiers peuvent être affichés par nom et comme sur ST (je n'ose pas dire Mac. Tout de même), le tri peut se faire selon différents critères (nom, date, taille). Seul défaut, imputable aux développeurs qui ne respectent pas le cahier des charges et aussi (un peu) à Commodore qui ne le fait pas respecter, cet Amiga 600 n'est pas plus compatible avec le modèle précédent que ne le sont les 500, 500 + et autres 2000. Cela dit, les jeux récents testés dessus fonctionnent parfaitement. Bref, voilà une machine fort attrayante dans sa version avec disque dur, bien qu'arrivant un peu tard.



Moulinex



FICHE TECHNIQUE

• ARCHITECTURE INTERNE •
Processeur: Motorola 16/32 Bits 68000.
Co-processeurs: Agnus 8375, Denise 8373 R3, Paula 8364 R7, Gayle.
Vitesse: 7,16 Mhz.
RAM: 1 Mo standard extensible à 2 Mo en interne.
ROM: 512 Ko avec Kickstart 2.0
Horloge: sur carte mère.
Drive: 3,5 pouce formaté à 880 Ko.
Disque Dur (en option): IDE 20 Mo interne.

• CONNECTIQUE •
Cartouche CMOS: PCM-CIA type "carte de crédit".
Vidéo: Composite PAL et RVB analogique DB 23 broches mâles.
Audio: Stéréo type Cinch.
Parallèle: imprimante DB 25 broches mâles type Centronic.
Série: imprimante ou Modem DB 25 broches femelles type RS 232.
Drive Externe: DB 23 broches femelles type A 1011.
Souris et joystick: type Atari. Désolé c'est le nom exact.
Trappe d'accès au BUS mémoire située dessous.

• DIVERS •
Clavier: 76 touches.
Témoins lumineux: 3. On/Off, HD, Drive.
Système d'exploitation: Workbench 2.0
Souris: livrée en standard.
Alimentation 220 V 2,5A. Bloc d'alimentation séparé.
Longueur:350 mm.
Largeur:240 mm.
Hauteur:70 mm.
Poids:2,5 Kg.

• PRIX •
A 600: 3 690 F TTC. Unité Centrale
A 600-M: 5 690 TTC. UC + écran couleur.
A 600-20: 4 990 TTC. UC + HD 20 Mo.
A 600-20-M: 6 990 TTC. UC + HD 20 Mo + écran couleur.



ARC
ENTRETIEN DE DEREK DELA FUENTE, NOTRE CORRESPONDANT PERMANENT EN ANGLETERRE
play... Virgin
interview

ER MACLEAN

Le nom d'Archer Maclean ne vous est peut-être pas familier, mais il est l'un des rares programmeurs dans l'industrie des ordinateurs qui ait réussi à vivre en ne développant que 4 jeux en 10 ans. On entend beaucoup d'histoires de programmeurs qui se font escroquer et qui ne touchent jamais la récompense de leur travail, Archer aussi a eu quelques gros problèmes avec des éditeurs pour qui il a travaillé. Il nous a assuré que maintenant, quand il signe un contrat, il contrôle parfaitement le produit qu'il est en train de réaliser. Il dispose aussi d'une clause de contrat qui lui assure un minimum de publicité pour ses produits dans la presse, et Archer Maclean est certainement l'un des programmeurs les plus pointilleux et les plus talentueux que vous puissiez rencontrer.

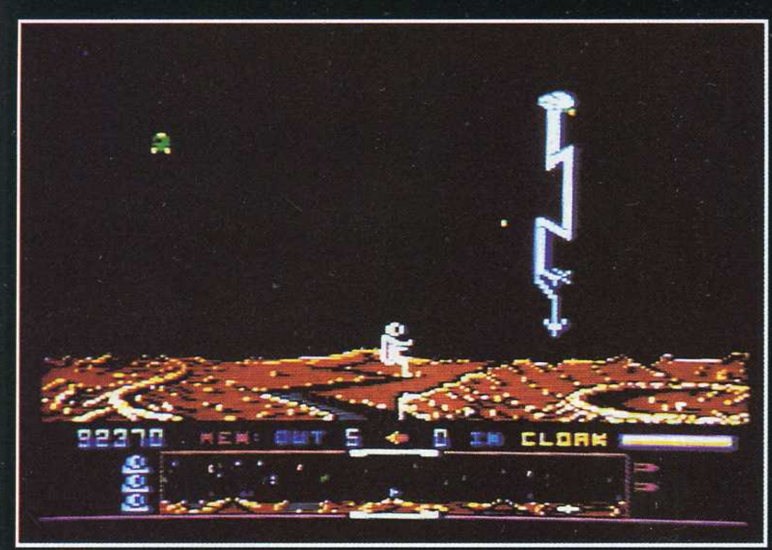


IK+ l'un des softs
Archer pour Syste

Archer a 30 ans, et il a commencé son séjour dans le monde de la micro, en construisant de petits ordinateurs, il y a plusieurs années, à l'époque où le ZX81 était ce qui se faisait de mieux dans le genre. Sa première aventure dans l'édition, il l'a menée avec l'énorme hit qu'a été Dropzone, chez US Gold. Récemment, il a montré ce jeu à quelques personnes; on lui a demandé quand sortait le produit, alors qu'il l'a développé il y a près de huit ans, c'est dire si le soft était en avance sur son temps. Ce programme s'est vendu en masse, et il a sûrement été l'initiateur de tout une vague de Shoot'Em Ups connus, comme Guardian ou autre. Il y a d'ailleurs, une très forte possibilité que Dropzone sorte très prochainement sur Amiga, ou même sur consoles. Mais à l'heure actuelle, Archer travaille sur quelques autres projets, et ceci, couplé à sa passion pour la vente de vieilles voitures de collection qu'il achète et répare, fait qu'il est un homme très occupé.

Sa dernière réalisation est peut-être une des meilleurs simulations qu'on ait vu à ce jour, et après quatre mois, Jimmy White's Snooker est toujours en haut des charts. Ce soft est parfait sous tous les angles , c'est pourquoi j'ai décidé de rendre visite à son auteur.

ARCHER MACLEAN

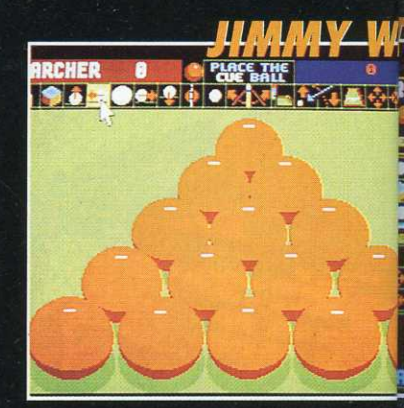


Joystick: Comment est-ce-que tu t'es retrouvé dans le monde de l'édition de softs?
Archer Maclean: Cela a été une progression naturelle, j'ai commencé par écrire de petites applications pour des compagnies. Quand j'ai commencé, c'était le début du monde des jeux sur ordinateurs, j'ai regardé quelques réalisations, et j'ai pensé que je pouvais faire mieux. Dropzone a été mon premier jeu commercial, et vous rendez-vous compte qu'il va bientôt passer sur Super Nintendo, sur Nes et sur Gameboy? On pourra y jouer à deux, et ce soft marquera un retour aux bases des jeux d'arcade, des Shoot'Em Ups. Le jeu suit mon concept, il est en cours de programmation en Angleterre et ce sont des collègues qui s'en chargent. Si je ne m'occupe pas du développement moi-même, c'est surtout une question de temps, il n'y a pas assez d'heures dans un jour, mais je possède les droits de tous les jeux que je programme, j'aurai donc un droit de regard sur l'adaptation de Dropzone.
Je vais sûrement me mettre à la programmation sur consoles, mais pour l'instant je laisse ça aux autres. Actuellement, je termine Pool pour Virgin.

Joy: Qu'est-ce qui a suivi Dropzone?
Archer Maclean: J'ai réalisé International Karaté et IK+ pour System 3, et le premier est resté en haut des charts américains pendant un bon moment.

Joy: Tu n'as pas écrit de programme pendant une très longue période, mais t'es-tu bien débrouillé financièrement?
Archer Maclean: Oui, en tout premier lieu, je m'assure que mes contrats sont bons, je pense que je dois être l'un des rares programmeurs disposant d'un agent qui travaille sur mes revenus, et aussi parce que tout mes jeux ont fait un séjour à la première place des classements. Un autre élément qui va de soi, je dessine tous les graphismes, je programme tout tout seul, je ne suis donc dépendant de personne, et je contrôle tout. Je sais que beaucoup de gens entendent des histoires sur des programmeurs se faisant escroquer, mais je suis sûr que personne n'écrira jamais d'article sur la façon dont le marché fonctionne réellement, en montrant tous les problèmes du doigt! Je pourrais vous donner 60 pages de pièges à éviter, mais je ne veux pas donner de noms!!! La plupart du temps, les compagnies contactent de jeunes programmeurs qui n'ont aucune expérience de l'argent, ils sont donc ravis de recevoir une très petite somme d'argent. Ce n'est qu'après un certain temps qu'ils s'aperçoivent qu'ils ne touchent pas tout ce qu'ils devraient toucher. Le problème est qu'il y a toujours de nouvelles personnes qui sortent des écoles et des universités, pleines d'idées et d'ambitions, les compagnies n'ont plus qu'à choisir et à piocher.

Joy: Qu'est-ce qui t'a donné l'idée de faire une simulation de billard?
Archer Maclean: J'ai écrit un Shoot'Em Up, un jeu d'action, mais jamais de soft en 3D. Je pense que la raison principale vient du fait que, quand j'ai acheté mon premier Atari, c'était pour programmer de bons jeux d'arcade. En 1981, j'ai fait un rêve, vraiment, à propos d'un billard, cela peut paraître complètement cinglé, mais c'est la vérité. Dans le rêve, je regardais le billard en volant autour, sous tous les angles, comme on le fait quand il y a plusieurs caméras. A l'époque, la technologie pour réaliser une telle chose n'était pas encore assez avancée, mais j'ai toujours gardé ce rêve dans un coin de ma tête,



ainsi, quelques années plus tard, avec les capacités de l'Amiga et du ST, j'ai décidé d'écrire le jeu.

Joy: En matière d'équations mathéma-

LES PREMIERES IMAGE





Interview

tiques et d'intelligence artificielle, le programme a dû nécessiter de grandes compétences?

Archer Maclean: Je sens bien que le jeu n'exprime pas le haut degré de programmation qu'il a demandé. Les mathématiques dans ce programme sont absolument terrifiantes, mais je dois dire que cela m'a demandé un temps fou en perfectionnement et finition. Je dois avouer que je téléphone à certains collègues quand je rencontre quelques problèmes mathématiques et ils m'aident tout de suite. J'écris certaines routines importantes en basic, pour voir si elles tournent bien, puis je les réécris en langage machine. Te rends-tu comptes que quand tu casses le triangle pour la première fois, en début de chaque partie de Snooker, cela demande le calcul d'environ 30.000 équations! Le soft est vraiment plus performant qu'un joueur humain. Si tu alignes six boules en ligne droite et que le programme tire dans l'une d'elles, une réaction en chaîne se déclenche alors et toutes les boules finissent en ligne droite. Si l'on essayais de faire la même chose en réalité, personne ne serait assez doué et

...TE SNOOKER

les boules partiraient dans tous les sens.

Joy: Etais-tu satisfait du résultat final de Jimmy White's Snooker?

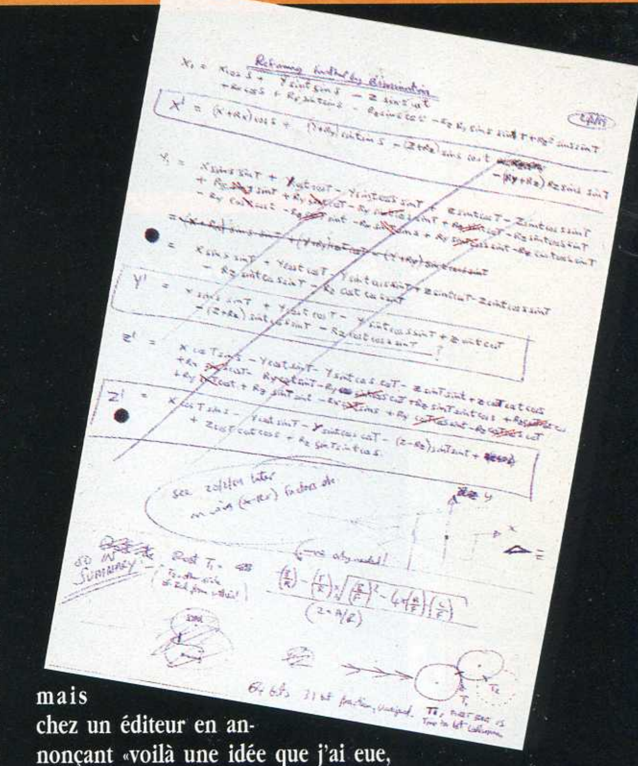
Archer Maclean: Oui, bien sûr. Quand j'ai terminé le jeu, il devait s'appeler 3D Snooker, et c'est uniquement par chance que nous avons obtenu la bénédiction de Jimmy White. Il est l'un des plus grands joueurs de snooker de tous les temps. Il joue d'ailleurs avec le jeu, et s'il a quelques problèmes avec le maniement de la souris, il a un œil parfait et peut me dire exactement où placer le curseur et la ligne pour obtenir un tir, parfait lui aussi!

Joy: Parle-nous un peu de Pool.

Archer Maclean: Le développement en est environ au tiers du temps final, et Pool bénéficiera de l'approche novatrice que j'ai apportée à Jimmy White's Snooker. Je dois effectuer quelques modifications sur le jeu car il y a différentes règles en action dans le monde du billard. Virgin USA m'a envoyé un livre en me demandant d'implémenter plus de 20 jeux de billard différents, mais je n'ai gardé que les versions avec lesquelles les gens sont le plus familiarisés, la version "deux couleurs", par exemple. La progression vers Pool a été naturelle, le noyau principal de la programmation est le même que dans Snooker, mais Pool sera plus intéressant. Il y a pas mal de subtilités en plus. La table et les boules paraîtront plus grosses, mais toutes les proportions sont gardées. Le visuel est quasiment le même que dans Snooker, il est pratiquement impossible de dévier d'une idée de base. Je continue à faire quelques retouches et d'autres idées nouvelles seront intégrées. Le trou de destination, dans Pool, est illuminé, et je suis en train d'étudier l'idée d'intégrer un chrono dans le jeu. Je veux que le jeu devienne vraiment passionnant. Il y aura les règles professionnelles, les règles d'arcades, les règles américaines, etc...

Joy: Combien de temps as-tu mis pour programmer Jimmy White?

Archer Maclean: Deux ans et demi. C'est beaucoup, mais je fais pas mal de choses à côté de la programmation. Je ne vais jamais



Une des pages de notes de Archer MacLean.

chez un éditeur en annonçant «voilà une idée que j'ai eue, qu'est-ce-que vous en pensez?», normalement j'arrive avec le jeu quasiment terminé avant de le proposer. Je pense que c'est très rare. La seule exception à cette règle est Pool, en ce qui me concerne.

Joy: Que penses-tu du milieu dans lequel tu travailles, et rencontres-tu d'autres programmeurs?

Archer Maclean: Je passe mes journées au téléphone avec des camarades programmeurs. J'ai tout une liste de gens que j'admire, je suis ami avec Ed Hickman (RVF Honda) et David Braben (Elite), je pense qu'Elite 2 risque bien d'être gigantesque. La progression naturelle est certainement de travailler sur PC, avec des 386 ou des 486. Je pense que la plupart des programmeurs PC actuels ne sont pas très bons et presque tous les jeux qui sortent sur cette machine sont du même genre. Je pense que l'Amiga restera encore longtemps sur le marché tant que Commodore continuera à sortir de nouvelles machines plus ou moins compatibles. A long terme, le PC se montrera sûrement comme l'ordinateur le plus fort. En considérant le piratage comme facteur principal, il est évident que les consoles vont devenir de plus en plus importantes.

Joy: Bien, et quels sont les jeux que tu vas nous concocter dans l'avenir?

Archer Maclean: Certainement Dropzone, mais je suis beaucoup plus concerné par la finition de Pool. Il y a aussi pas mal de jeux d'arcades que je voudrais convertir sur micro. Pool va aussi être adapté sur Megadrive, toutes les versions de ce jeu sortiront en septembre.

...DE "POOL" POUR VIRGIN

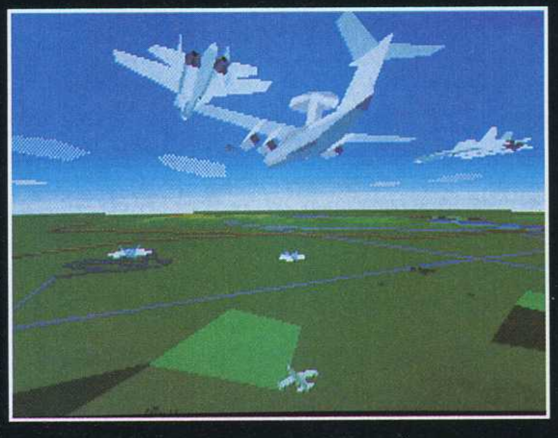




DIGITAL INTEGRATION :

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

Le PC faisant l'incursion que l'on connait dans le monde des jeux vidéos, les compagnies qui ont déjà commencé à programmer sur cette machine ont une longueur d'avance. Digital Integration pense que son prochain simulateur de vol sera un modèle du genre, et pas la moindre concession technique n'a été faite pour le développement. Les programmeurs nous ont assuré que tout sera le plus près possible de la réalité, que le joueur aura vraiment la sensation de se trouver dans le cockpit d'un Tornado. Il a fallu beaucoup de recherches pour réaliser ce projet, qui a déjà coûté deux ans de temps de travail et qui nécessite encore quelques mois pour être terminé. L'idéal, quand on développe un tel logiciel de simulation, c'est de travailler avec un pilote qui a réellement volé avec un Tornado, de lui demander son avis sur le soft. Digital integration a effectivement bossé avec un pilote.



Digital Integration ne s'est pas contenté que des ouvrages des meilleurs pilotes, Mr Marshal, le patron de la boîte a été employé dans la RAF, et dispose d'un diplôme d'aérodynamique, ceci couplé à tous les programmes sophistiqués que Digital integration a déjà développés promet un produit vraiment aussi bon, si ce n'est meilleur, que ceux de Microprose ou de Spectrum Holobyte.

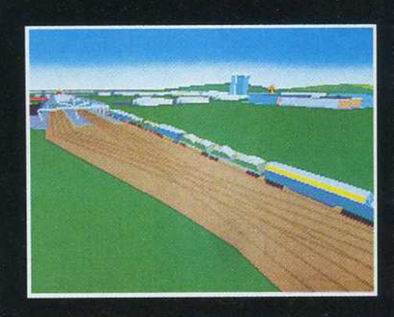
Les versions Amiga et PC du successeur de F16 Combat pilot, qui est basé sur l'avion Tornado, sont en cours de finition, et seront prêtes pour juillet 92. Déjà, rien qu'en regardant l'écran, on constate que Tornado pourrait bien devenir le meilleur simulateur de vol de l'année. Les spécifications sont assez impressionnantes, passons-les en revue:

Terrain en relief, de très nombreux objets au sol, objets très détaillés dessinés à partir de plans ou de photos, sensation de vitesse avancée due aux objets à l'échelle 1:1 présents dans le jeu, animation d'objets, nombreuses couches de nuages, horizon qui change de couleur progressivement vers la nuit ou le jour, scénarios réalistes avec ennemis intelligents, nombreuses caméras avec zoom, graphiques de navigation, place réservée pour des Data Disks de missions, fonctions de pilotage automatique avancées, et la liste continue, et continue...

Voici quelques scénarios typiques qui seront intégrés dans tornado: attaque massive en vol; sites à détruire, usines, ponts; bombardement de quartier général et de bases ennemies, vols de reconnaissance, combats air-air.

En addition à ces missions individuelles, le joueur participera à des campagnes complètes de plusieurs avions en prenant le commandement des opérations. Le joueur pourra apprécier sa contribution au développement, à l'encontre des infrastructures stratégiques.

Pour ceux qui ne connaissent rien à la technique, cette simulation est si près de la vérité qu'elle se transforme en programme d'apprentissage. Vous pouvez, si vous le désirez, décoller et enclencher le pilotage automatique, vous n'avez alors plus rien à faire. Le cockpit laisse place à deux personnes, le pilote et le navigateur, le joueur peut prendre le rôle du navigateur s'il le désire, et consulter les cartes et les informations techniques.



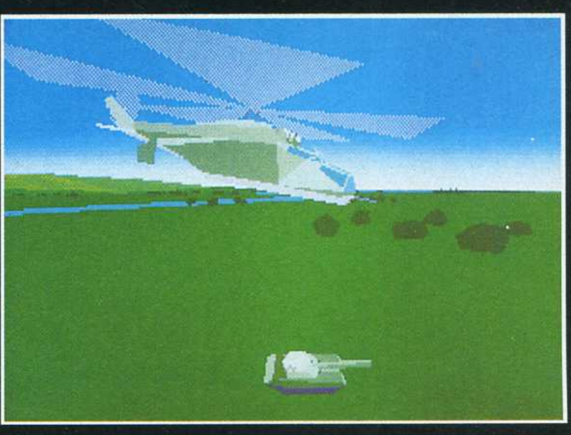
DIGITAL INTEGRATION

TORNADO

Certains modes de vol intégrés dans Tornado sont vraiment extraordinaires. Vous pouvez indiquer que votre avion vole à 20 000 pieds, et paf, votre avion se retrouve directement à cete hauteur. Il y a une très grande variété d'avions ennemis: Mig, A 10, SE20 (version russe de l'A10), et tellement d'objets au sol que vous serez vraiment impressionné par tous les détails disponibles dans le jeu. Un effet vraiment réaliste, par exemple, quand vous volez à travers les nuages, votre visibilité est réduite à néant, et vous devez vous fier aux panneaux de contrôle uniquement. Graphiquement, c'est le meilleur simulateur à ce jour que nous ayons eu l'occasion de voir. Si vous possédez un PC 286, vous pouvez régler certaines options pour que le programme tourne plus vite, vous perdez alors des détails graphiques; par contre, ceux qui possèdent un 486 se retrouveront avec la simulation la plus rapide jamais vue. Les possibilités techniques demenderaient des pages et des pages pour être décrites dans leur ensemble, mais une chose est sûre, Tornado marque un vrai tournant dans le monde des simulateurs de vol.







Preview sur PC, AMIGA

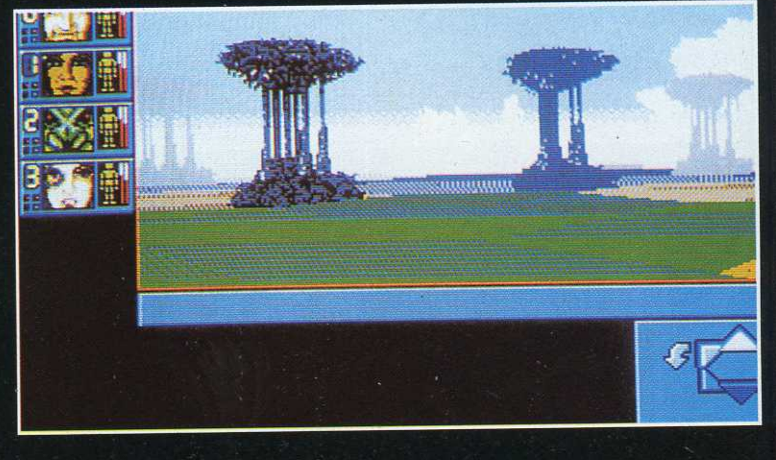




DRIFT

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

Le programmeur de ce jeu désire rester anonyme. Il a sorti deux bonnes réalisations jusqu'à maintenant, et cela lui a demandé deux ans de travail. Ceux qui pensent que l'Amiga progresse au niveau technique doivent absolument jeter un coup d'œil à Drift. La présentation est en graphismes Bitmap, et les proportions des personnages frisent la perfection. Chaque mouvement vers l'avant ou l'arrière de l'écran fait changer le sprite de taille, tout en gardant une échelle parfaite.



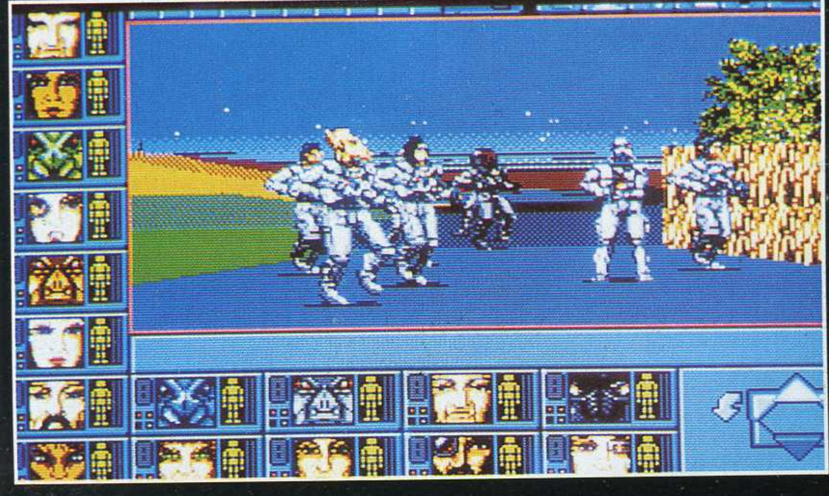
Nous sommes dans le futur, vous dirigez un commandant solitaire qui contrôle un certain nombre d'individus. Vous aurez plusieurs missions, envahir une région ou même tuer des gens. En tant que commandant, vous ne serez pas dans l'action, mais vous dirigerez vos hommes pour leur faire faire le boulot. Vous devez choisir vos soldats en tenant compte de leurs capacités, tel ou tel sera plus doué pour telle ou telle mission. Vous démarrez le jeu avec une certaine somme d'argent, et votre but n'est pas seulement de réussir chaque mission, de garder votre troupe vivante, mais aussi d'obtenir des récompenses pour acheter de meilleures armes pour vos hommes.

L'action se déroule sur 6 planètes différentes, dans le futur, donc, et chaque lieu a son niveau de difficulté particulier. Non seulement vous aurez des problèmes pour accomplir vos missions, mais en plus, les aliens viendront vous en causer d'autres. Vous devrez négocier de nombreux éléments naturels, passer des rivières, des montagnes, tout en tombant dans des embuscades.

Les 6 planètes proposeront deux missions chacune, et vous pourrez sélectionner quelques unes d'entre elles en mode entraînement, ou vous lancer carrément dans le scénario complet avec le mode stratégique. Vous devrez utiliser de nombreuses tactiques pour gagner, comme placer des mines à un endroit donné pour que l'ennemi se retranche à un autre endroit moins dangereux où vous l'attendez par surprise.

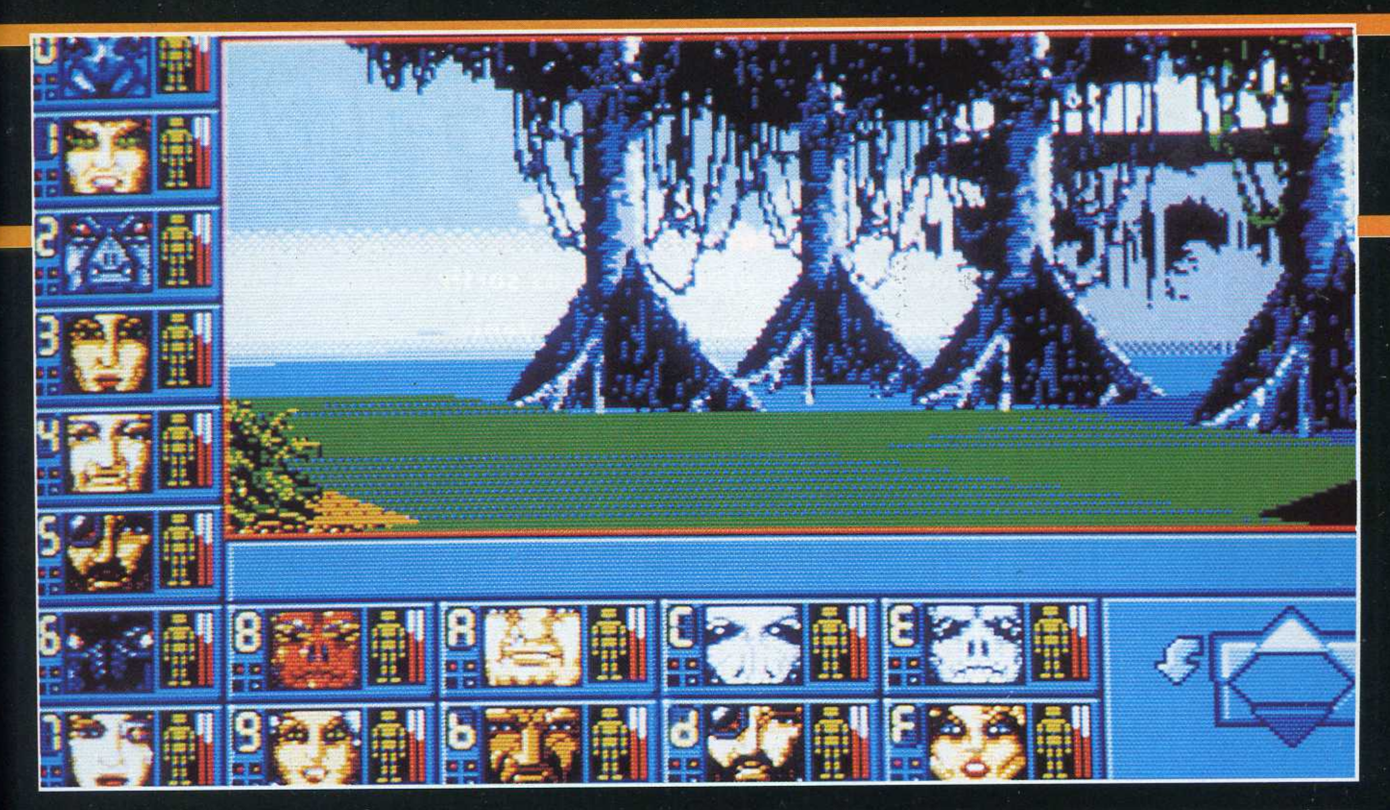
En tant que commandant vous évoluerez au dessus de la surface du sol, et donnerez directement vous ordres à l'aide des menus. Des cartes vous aideront à visualiser les différentes zones de terrain et vous permettront de débusquer l'ennemi. En haut de l'écran, un panneau d'icônes, évolué, vous permet de placer jusqu'à 9 caméras à n'importe quel endroit pour surveiller les agissements des hommes et des femmes qui passent dans le coin, très rapidement, hop, en cliquant une fois vous passez d'une planète à l'autre. Comme le jeu se déroule en temps réel, vous serez informé immédiatement si l'un de vos hommes se fait attaquer, s'il est en danger, ou s'il est mort. Des icônes représentant les tronches de vos personnages, placés à gauche, indiquent en permanence leur état de santé. Il est d'ailleurs bon de disposer d'un médecin dans votre troupe, il pourra ainsi apporter les premiers soins aux éventuels blessés.

L'écran est divisé en plusieurs petits écrans, des voix digitalisées se font entendre, ce qui installe l'ambiance du jeu tout de suite et aide le joueur au passage. Le programmeur décrit son jeu comme une sorte de Laser Squad 3D avec des éléments supplémentaires comme la gestion



DIGITAL INTEGRATION

news • previews



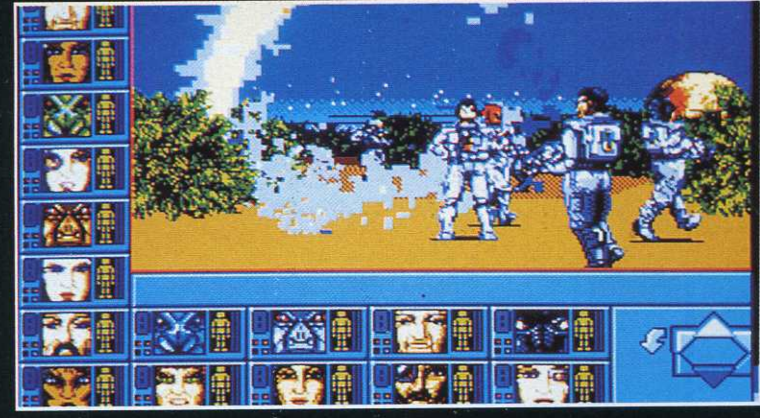
de la lumière et des ombres, et un très haut degré d'intelligence artificielle. Le temps est limité, il faut donc être très efficace. Vous pourrez accélérer certains déplacements de planète en planète en utilisant les portes de téléportation. Les 16 personnages principaux augmenteront leurs capacités au fur et à mesure que vous avancerez victorieux dans le jeu, vous vous constituerez ainsi une équipe prête à affronter n'importe quel évènement. Enfin, l'imprévu peut toujours arriver.

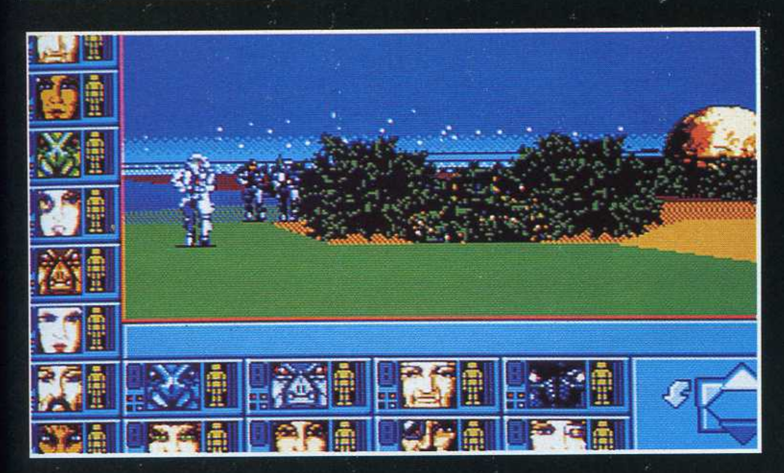
Drift devrait être adapté sur consoles, et la programmation actuelle en tient déjà compte.











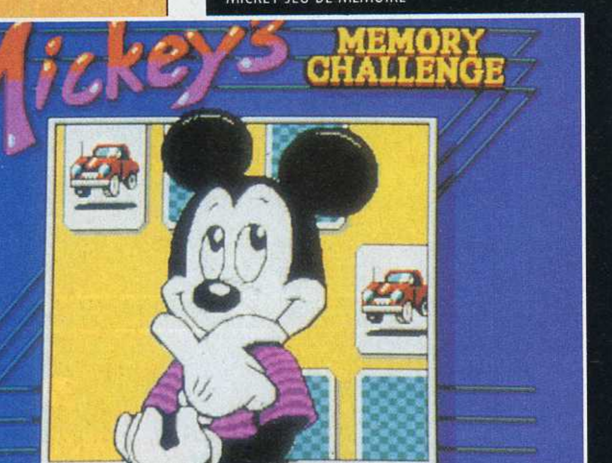
Preview sur AMIGA



DISNEY SOFTWARE

Il semblerait que Disney se prépare à nous sortir de nombreux programmes dans l'année à venir, et pas seulement des éducatifs, des simulations novatrices sont en cours de développement.

MICKEY JEU DE MEMOIRE



Parlons donc des innovations, quand vous achetez l'un des 5 nouveaux packages de jeux Educatifs Disney, vous pouvez acheter une interface supplémentaire appelée "Sounds Source" (environ 260 frs). Branchez ce gadget dans votre port imprimante, placez une pile de 9 volts, et vous entenderez des voix humaines de très bonne qualité, des orchestrations musicales impressionnantes et des effets sonores réalistes et saisissants. A noter qu'il existe déjà quelques programmes d'autres éditeurs qui gèrent aussi cette interface.

Tous les produits décrits dans la suite de cet article sont destinés à deux tranches d'âge distinctes, de 2 à 5 ans et 5 ans et plus. Avec la plupart des personnages de Disney, Mickey, Minnie, Pluto, vous êtes sûr d'intéres-



MICKEY JEU DE MEMOIRE



MICKEY JEU DE MEMOIRE



ser votre auditoire, qu'il soit jeune ou plus âgé. Comme outil éducatif, le fait de mettre en scène ces personnages est certainement très efficace.

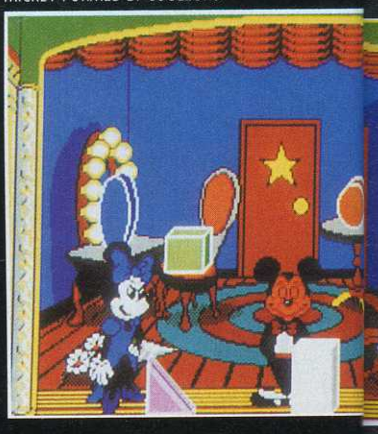
MICKEY JEU DE MEMOIRE

La qualité principale dont le joueur doit faire preuve dans ce logiciel est la concentration. Vous pouvez jouer contre un ami, ou seul contre un personnage de Disney. Une partie se joue avec 8, 15 ou 24 cartes placées faces cachées sur l'écran. Le but est simple, il faut marier les cartes par paires. Le joueur retourne deux cartes à la fois, si elles ne sont pas identiques elles sont alors retournées à nouveau, au joueur de retenir à quels endroits elles se trouvaient pour la suite de la partie. Un principe vraiment excellent pour apprendre les bases de la mémoire aux enfants, un principe qui a déjà fait ses preuves, puisque des jeux de ce type existaient bien avant l'arrivée des ordinateurs. Les cartes sont larges et les images très colorées, il existe aussi des cartes jokers et des cartes bombes qui vous font perdre un tour. Le niveau de jeu de l'ordinateur est très bien ajusté, le joueur peut d'ailleurs choisir le niveau de difficulté. Mickey Jeu de Mémoire est étudié pour ne pas faire tomber la concentration du joueur, le facteur temps entre en jeu. A la fin de la partie, les personnages de Disney apparaissent et présentent les résultats. Les cartes ne sont pas composées uniquement d'images, trains, voitures, mais elles sont présentées avec des mots simples qui les définissent. Ainsi, l'enfant peut assimiler le concept des images qui ont un mot. Les concepteurs nous ont assuré que les images n'étaient accompagnées que de mots très courts, et que les enfants obtenaient très rapidement des connaissances en lecture grâce à ce jeu. Une option vous permet d'ailleurs de choisir si les images apparaissent seules ou avec les mots. Le jeu est simple, mais amusant.

MICKEY FORMES ET COULEURS

Un vrai régal d'animation. Ce programme a pour but de familiariser les enfants avec les formes et les couleurs, le tout d'une façon très amusante. Avec le programme, sont fournis des autocollants à placer sur le clavier de l'ordinateur. Il y a les formes de base comme le carré, l'ovale, le triangle et le cercle, et chaque touche aura son autocollant. Cela aide l'enfant à s'habituer non seulement au clavier, mais aussi aux lettres de l'alphabet. Par exemple, la lettre E représente un carré. Il y a trois sections différentes. La première montre Mickey qui demande à l'enfant de lui donner, par l'intermédiaire du clavier, des formes géométriques pour qu'il jongle avec. A travers chaque section, l'enfant est informé de son choix, s'il tape sur une touche, l'ordinateur lui indiquera si c'est une forme ou une couleur. La deuxième étape se déroule dans plusieurs lieux, et Mickey utilise sa magie («celle qui émerveille petits-et-grands?», «oui, celle-là même») pour remplir des salles avec des pièces aux formes et aux couleurs variées. Si le joueur appuie sur l'ovale, un miroir de cette forme apparaitra, ainsi de suite, un piano pour un carré, un arbre de noël pour un triangle. Les contours des objets sont bien visibles, ainsi, l'enfant

MICKEY FORMES ET COULEURS



news • previews



MICKEY FORMES ET COULEURS

assimile chaque objet à une forme particulière. Pour que le jeu soit encore plus amusant (on rigole déjà beaucoup, aux larmes, presque), il est possible de changer les couleurs des objets. La dernière section regroupe tout ce qui a été vu et assimilé précédemment pour former une histoire. Le joueur doit retrouver un animal caché. il peut se trouver dans un Teepee (triangle), par exemple. Plus près du dessin animé que du jeu vidéo, Mickey Formes et Couleurs est vraiment très mignon.

MICKEY ABC

Voici un moyen amusant de présenter l'alphabet sous forme de mots ou en lettres seules, auprès des enfants qui ne sont pas encore scolarisés. Chaque pression d'une touche aura pour effet de déclencher une action souvent pleine d'humour et de blagues.

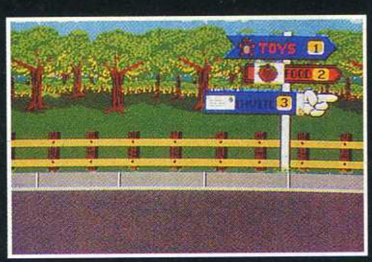
MICKEY ABC



Mickey va explorer sa maison, puis il se rendra dans une fête foraine, dans ces deux lieux il apprendra les sons des lettres aux enfants. Les lettres majuscules et minuscules sont présentes dans le programme, et l'enfant apprendra très vite la différence entre les deux. Le joueur presse la touche L, par exemple, et aussitôt il entend le son de la lettre, puis un mot qui commence par ce caractère va appraître. Chaque lettre dispose de son objet, de son mot, et la clarté de l'interface Sounds Source assure une parfaite intonation. De petites bandes-dessinées permettront d'étendre le jeu un peu plus loin; les parents peuvent ainsi demander à l'enfant de désigner des objets qui commencent par une lettre donnée. Mais le programme peut tourner tout seul, et l'enfant reste alors seul, face à l'ordinateur; il apprend. Autre exemple, si l'enfant presse la touche Y, le son de la lettre se fait entendre, puis un objet apparaît, en l'occurence un Yo-Yo, et Mickey se met à jouer avec.

MICKEY 1,2,3

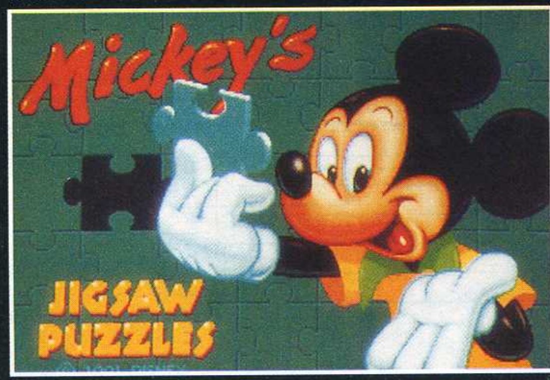
Même principe que pour Mickey ABC, mais l'enfant inter-agit avec des nombres et des objets dans le but d'apprendre à compter jusqu'à 9, tout

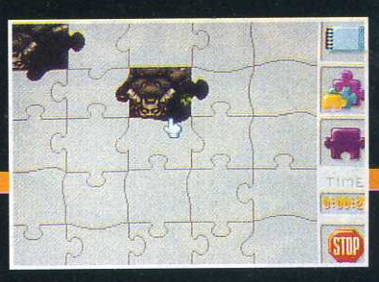


MICKEY 1, 2, 3

en apprenant le son de ces chiffres. Des effets sonores et de nombreuses animations très colorées encourageront l'enfant à utiliser le pavé numérique du clavier. Avec quatre lieux différents, et 11 personnages Disney, l'enfant trouvera qu'apprendre n'a rien de rebutant et qu'il est tout-à-fait possible de s'amuser en s'instruisant. Ce package est vraiment le meilleur, en matière éducative.

MICKEY PUZZLE ANIME





MICKEY PUZZLE ANIME

MICKEY PUZZLE ANIME

C'est peut-être le seul programme du package Disney que l'on puisse vraiment définir comme un jeu, mais les portées éducatives sont tout de même intéressantes. Mickey Puzzle Animé apprendra à l'enfant à se concentrer, tout en jouant une partie visuelle. Le joueur doit reconstituer des puzzles, tout bêtement. De nombreuses options sont disponibles, qui permettent de changer les dessins, ou le nombre de pièces, de 4 à 64. Il y a d'ailleurs de grandes chances que les parents se laissent prendre au jeu aussi, «va ranger ta chambre, Papa doit travailler sur l'ordinateur». Un chrono et un mode Aide permettent de garder l'attention de l'enfant et d'éviter qu'il ne s'ennuie. Quand l'image est complète, elle se met à s'animer à l'écran, c'est la récompense.

Ce package complet de produits Disney est si bien réalisé, la finition est tellement parfaite, qu'on ne peut s'empêcher d'être charmé. Pour donner les meilleurs résultats, ces produits nécessitent la présence d'un adulte aux côtés de l'enfant, et bien sûr, la présence optionnelle de la carte Sound Source apporte un plus non négligeable. La seule critique que l'on puisse faire, c'est qu'après seulement quelques chargements, l'enfant risque de trouver ennuyeuse la succession des séquences d'introduction. Au niveau éducatif, c'est vraiment réussi, chaque programme étant composé d'environ 60% de présentation et de 40% d'éducatif pur, mais pour l'enfant, c'est le côté visuel qui lui donnera envie de s'installer devant la machine.

Avec si peu de produits de qualité dans ce domaine, ce package Disney s'avère sûrement le meilleur choix pour offrire des rudiments d'apprentissage en matière de lettres, de mots et de chiffres

VERSIONS FRANÇAISES PC ET AMIGA DISPONIBLES MI-MAI. D'AUTRES VERSIONS À LA RENTRÉE.

COCONUT

LE MEGA CD EST LA !

1er REVENDEUR DE CONSOLES EN FRANCE !

SPECIAL CONSOLES

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
M° Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
Avenue Jean Mermoz
immeuble Atalante
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.65.05.40



COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

MEGADRIVE

ACHAT ET REVENTE DE CARTOUCHES D' OCCASIONS. RENSEIGNES TOI DANS NOS MAGASINS.

ATERIEL ET ACCESSOIRES

EGADRIVE JAPONAISE	1190
ESA CD ET JEUX NOUS CONSULTER	
APTATEUR CART. JAPONAISES	99
YPAD	149
RO 1	225
RO 2 AVEC MANCHE	190
RCADE POWER STICK	379
NCEINTES AMPLIFIEES 3 VOIES	569

OUVEAUTES A PARAITRE

UBLE DRAGON
AND SLAM TENNIS
EMMINGS
ARBLE MADNESS
ONACO GRAND PRIX II
PEEDBALL II 50Hz
PLATTERHOUSE II
ERMINATOR

UTRES TITRES

SIA DRAGON	490
LIFORNIA GAMES	495
HNA	490
SERT STRIKE	490
VIL CRUSH	475
NALD DUCK / QUACKSHOT	490
CIRCUS	495
GRAND PRIX	495
2 INTERCEPTOR	495
RY TALE	475
NTASIA JAP	399
HTING MASTER	449
LDEN AXE 2	445
MORTAL	490
HN MADDEN FOOTBALL 92	475
CHAMELEON	490
RIO LEMIEUX HOCKEY	490
ERCS	449
CKEY JAP	399
L HOCKEY / EA HOCKEY	475
TRUN	445
A TOUR GOLF	475
RGHTER	490
AD RASH	490
BOCOD	475
ADOW OF THE BEAST	545
NIC	449
IDERMAN JAP	390
REET OF RAGE	490
PER MONACO GP	449
EMO WORLD CUP SOCCER	479
ST DRIVE II	395
UNDERFORCE III	490
E JAM AND EARL	490
JAP	469
RBO OUTRUN	490
CRUDE DUDES/CRUDE BUSTER	490
EADLINE	545
TER CHALLENGE	445
NDERBOY V 60 HZ	490
II EN ANGLAIS	625

SUPER NINTENDO OFFICIELLE

LA CONSOLE SUPER NINTENDO OFFICIELLE EST ENFIN DISPONIBLE !!!

LIVREE COMPLETE AVEC DEUX MANETTES ET LE HIT SUPER MARIO IV

ELLE NE COUTE QUE 1290 Fr

JEUX OFFICIELS DISPONIBLES

F ZERO	490
SUPER R TYPE	490
SUPER SOCCER	490
SUPER TENNIS	490

D'AUTRES TITRES SONT PREVUS COURANT MAI ... RENSEIGNEZ-VOUS !

FAMICOM JAPONAISE

SUPER FAMICOM + 1 JEU NOUS CONSULTER

JEUX + ACCESSOIRES

ACTRAISER	590
ADAPTATEUR CART. JAP/USA	250
AUGUSTA GOLF	390
CASTLEVANIA IV	640
CONTRA SPIRIT	640
CYBER FORMULA	640
DRAGON BALL Z	NC
F1 EXHAUST HEAT	640
FINAL FIGHT GUY	640
GOEMON FIGHT	NC
HAT TRICK HERO	590
JOE AND MAC	NC
LAST FIGHTER TWIN	640
LEMMINGS	NC
NOSFERATU	NC
PILOT WINGS	NC
PRO SOCCER	390
ROCKETEER	640
RUSH'N BEAT	640
SOUL BLADER	NC
STREET FIGHTER II	NC
STRIKE GUNER STK	640
SUPER ADVENTURE ISLAND	640
SUPER FORMATION SOCCER	NC
XARDION	640
YS III	640
ZELDA III	NC

SEGA 8 BITS

JEUX

JEUX D'OCCASION NOUS CONSULTER 150F

ASTERIX	345
CARMEN SANDIEGO	195
DARIUS II	345
DONALD DUCK	345
GHOULS N GHOSTS	345
GOLDEN AXE WARRIOR	345
HEAVY WEIGHT CHAMP	345
MERCS	425
MICKEY MOUSE	345
MONOPOLY	195
MOONWALKER	345
POPULOUS	295
PRINCE OF PERSIA	345
PSYCHO FOX	325
SEGA CHESS	395
SHADOW OF THE BEAST	345
SHADOW DANCER	345
SONIC	345
SPIDERMAN	345
SUPER KICK OFF	395
SUPER MONACO GP	345
WONDERBOY III	345
WORLD CLASS LEADERBOARD	295
WORLD CUP ITALIA 90	295

GAMEBOY

ACCESSOIRES

AMPLIFICATEUR STEREO	195
HOUSSE TRANSPORT DE LUXE	195
BRITE BOY (LOUPE ÉCLAIRANTE)	195

JEUX

BATMAN	265
BOULDERDASH	230
CASTLEVANIA	265
DOUBLE DRAGON II	265
DUCK TALES	250
F1 RACE + QUADRUPLEUR	290
FORTIFIED ZONE	225
FORTRESS OF FEAR	225
GARGOYLES QUEST	225
GREMLINS II	265
KICK OFF	270
KUNG FU MASTER	195
NAVY SEALS	270
RC PRO AM	245
ROBOCOP	265
SPIDERMAN	225
SUPER MARIOLAND	230
THE SIMPSONS	270
TORTUES NINJA II	275
WORLD CUP SOCCER	225
WWF SUPERSTARS	270

NEC

MATERIEL ET ACCESSOIRES

CORE GRAFX PUISSANCE 5	1290
GT TURBO + 1 JEU	2490
PC ENGINE NEC DUO + 1 CD	3790
QUINTUPLEUR	190
JOYPAD	290

JEUX

BOMBER MAN	340
CORYOON	390
DRAGON EGG	390
DRAGON SABER	399
F1 CIRCUS 91	390
FINAL MATCH TENNIS	390
FINAL SOLDIER	390
GRADIUS	399
HIT THE ICE	390
JACKIE CHAN	390
NINJA GAIDEN	399
NINJA SPIRIT	390
PARODIUS	549
PC KID 2	390
POWER ELEVEN	390
POWER LEAGUE IV BASEBALL	390
RACING SPIRIT	390
SALAMANDER	390
SHINOBI	290
SKWEEK	399
SUPER LONG NOISE GOBLIN	390
SUPER WATER BOMB	399
TWIN BEE	399

NEO - GEO

MATERIEL ET ACCESSOIRES

CONSOLE NEO GEO	2990
NEO GEO + MAGICIAN LORD	3490
MANETTE NEO GEO	390
MEMORY CARD	190

NOUVEAUTES A PARAITRE

LAST RESORT

AUTRES TITRES

2020 SUPER BASEBALL	690
ASO II	1390
BLUE'S JOURNEY	1290
BURNING FIGHT	1390
CROSSED SWORDS	1490
CYBERLIP	690
EIGHT MAN	1490
FATAL FURY	1490
FOOTBALL FRENZY	1490
KING OF THE MONSTERS	1390
LEAGUE BOWLING	690
MAGICIAN LORD	690
MUTATION NATION	1490
ROBO ARMY	1490
SENGOKU	1390
SOCCER BRAWL	1490
THRASH RALLY	1490
TOP PLAYER GOLF	1490

NINTENDO NES

JEUX

ADVENTURE OF LINK	390
BATMAN	450
BLUE SHADOW	360
CHIP AND DALE	460
DEFENDER OF THE CROWN	450
DOUBLE DRAGON II	450
DRAGON NINJA	430
DRAGON'S LAIR	450
DUCK TALES	450
GOAL	450
GREMLINS II	490
JACKY CHAN	450
KICK OFF	460
MANIAC MANSION	445
MEGAMAN 2	490
MISSION IMPOSSIBLE	430
POWER BLADE	390
ROBOCOP	450
SHADOW WARRIOR	390
SIMPSONS	390
SNAKE'S REVENGE	390
SOLSTICE	390
STAR WARS	490
SUPER MARIO BROS III	450
SUPER SPIKE VOLLEY	390
SWORD AND SERPENTS	390
THE BATTLE OF OLYMPUS	390
TORTUE NINJA II	430
TURBO RACING	450
WWF CHALLENGE CATCH	390

GAMEGEAR

MATERIEL ET ACCESSOIRES

CONSOLE GAMEGEAR	990
ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM	195
LOUPE MAGNIGEAR	190

JEUX

ALESTE	340
ALIEN SYNDROME	325
CHASE HQ	325
CHESSMASTER	NC
DONALD DUCK	295
GALAGA	245
GG SHINOBI	245
HALLEY WARS	265
JOE MONTANA FOOTBALL	345
MAGICAL HAT	295
MAPPY	245
MICKEY	245
MONACO GP	245
NINJA GAIDEN	260
OUTRUN	265
SONIC	295
SPACE HARRIER	265
WALL OF BERLIN	265
WONDERBOY	215
WONDERBOY MONSTER WORLD II	265
WOODY POP	245

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. NOS PRIX SONT DONNES A TITRE INDICATIF ET PEUVENT ETRE REVISES SANS PREAVIS

NOUVELLE ADRESSE.
SERVICE INFORMATISE.
plus rapide
VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :
COCONUT
Av. Jean Mermoz
immeuble Atalante
34000 Montpellier
tel: (16)67 65 05 40

NOM ____________
ADRESSE ____________
____
VILLE ____________
CODE POSTAL ____________
Tél ____________
Signature

TITRES	CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage *........................ +25F
* TOTAL à payer : ....

Réglement : je joins ❑ chèque bancaire ❑ CCP ❑ Mandat -lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt.)
* 100 F pour une console — expédition uniquement en France métropolitaine

PRESTIGE

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



CARCH-EM

CATCH-EM

Ce jeu vraiment intéressant plaira à tous les joueurs adeptes de l'arcade. Si vous avez aimé des jeux comme Oops-Up ou Toki, alors vous allez être ravi.

Jeff est un gardien de zoo, et alors qu'il était occupé, des gorilles et des singes se sont échappés de leurs cages. C'est à vous de les rattraper tous et de les remettre dans leurs cages respectives. Ce jeu démarre doucement, mais les parties deviennent rapidement très difficiles. Les chimpanzés ne facilitent pas vraiment votre tâche, ils ont plutôt tendance à laisser traîner des peaux de bananes derrière eux. Si vous ne les ramassez pas, vous risquez de glisser et de vous vautrer la tête. Inciter les singes et les gorilles à entrer tranquillement dans leur cage n'est pas chose facile et nécessite des manœuvres très précises. Vous ne pouvez les attraper que quand ils mangent, et parfois ils n'ont pas faim du tout; vous devez donc ramasser des bananes et les placer à des positions stratégiques. Quand ils commencent à manger, vous sortez votre bâton, vous les frappez sur la tête et vous les placez dans un sac pour aller les jeter dans leurs cages. Chaque singe, chaque gorille, chaque orang-outan a ses propres manières, attendez-vous donc à quelques surprises.

CARCH-EM

Récupérer les animaux et changer leurs litières ne sont que quelques-unes de vos occupations. Tout autour de l'écran, il y a des bâtons pour frapper les singes, mais vous devez donc les ramasser d'abord. Si vous avez quelques difficultés à les ramasser, vous pouvez vous rendre au magasin et en acheter quelques-uns. Choisir l'objet que vous voulez utiliser ou poser, se fait à l'aide de la barre d'espace. Les niveaux sont larges, les animaux rapides et les problèmes difficiles à résoudre. Catch-em est presque essentiellement un jeu de plates-formes, certains endroits vous sembleront inaccessibles, mais le fait de déplacer des échelles vous ouvrira d'autres voies. Les scénarios va-



CARCH-EM



CARCH-EM



CARCH-EM



Peu de gens connaissent cette société d'édition allemande, mais avec toute une série de jeux variés, Prestige est vraiment à rentrer dans le chou du marché micro.



DOOFUS



DOOFUS

rient au fur et à mesure que vous avancez dans les niveaux et que vous entrez dans la jungle et la forêt pour aller chercher les évadés. Dans chacun des 50 niveaux, vous verrez de petites icônes qui indiquent les animaux que vous devez capturer. Vous devez aussi lutter contre le temps, les choses se compliquent alors franchement. Meilleurs scores et mots-de-passe pour chaque niveau, avec des séquences d'animation, 10 musiques différentes, un scrolling dans les 8 directions, tout cela fait de Catch-em un jeu impressionnant et amusant. Les graphismes ne sont pas ce qu'il y a de mieux, mais l'idée est originale et le jeu plein de touches d'humour.

DOOFUS - AMIGA-PC-ST

12 niveaux, 3 séries de graphismes différentes, une musique pour chaque niveau, deux stages bonus, des effets sonores pour chaque action, un magasin à visiter pour récupérer des objets, des mots-de-passe qui permettent de ne pas refaire les mêmes niveaux tout le temps, des animations superbes et des graphismes colorés font de ce soft un jeu de plates-formes qui conviendra à tous. le but du jeu est de trouver des objets pour former le mot BONUS, chaque objet est affiché en bas de l'écran, vous savez donc toujours où vous en êtes. Les objets à récupérer peuvent être sous forme d'os, de canette, de pomme, etc... Un jeu de plates-formes plein d'action, les sprites vont remplir l'écran sous formes de chauve-souris, de monstres, et vont essayer de vous toucher. Au moindre contact vous perdez une vie. Pour rendre les choses encore plus difficiles, vous devez vous occuper d'un petit chien, et vous assurer qu'il ne se fait pas attraper par l'une des méchantes bestioles présentes à l'écran. Un arsenal assez important d'armes est à votre disposition, comme un fusil puissant qui vous permettra d'avoir tous les ennemis qui traînent autour de vous. Vous devez faire attention de ne pas avancer trop vite, pour que le petit chien réussisse à vous suivre. De nombreux objets à ramasser vous aideront, mais si vous avez de réels ennuis, vous pouvez toujours passer au magasin pour acheter des options intéressantes, comme: une bulle qui vous permet de flotter dans les airs sur tout l'écran, une bombe qui tue tous les ennemis à l'écran, un freezer qui fige tout le monde sauf vous et votre chien pendant 10 secondes, ou une option qui fait disparaître le chien pendant un certain temps, ce qui vous permet d'aller plus vite.

Avec ses graphismes façon dessins-animés et sa très grande utilisation des couleurs, vous penserez sûrement que Doofus est un challenge intéressant. Vous ferez des rencontres vraiment difficiles, comme ces éléphants qui vous empêchent d'atteindre la sortie. Un bonus level spécial met en action le petit chien qui doit ramasser un maximum d'objets à l'écran en un temps limité. Chaque



DOOFUS



DOOFUS





DOOFUS

niveau devient un peu plus difficile et donne vraiment envie de gagner pour voir la suite. Un jeu simple avec beaucoup de bonnes idées, très agréable à jouer. Doofus n'est pas sans rappeler certains jeux Ocean, Elf en particulier. Un jeu qui aurait parfaitement sa place sur consoles.



AFTERBURNER



AFTERBURNER

AFTERBURNER (titre provisoire) - AMIGA

Le jeu en est au tout premier stade de développement. Vu la vitesse de déplacement de votre avion, ce jeu est déjà très impressionnant. L'avion répond parfaitement bien et très rapidementaux commandes. De nombreuses vues de l'avion sont disponibles, les objets au sol sont bien détaillés, quelle que soit leur taille, le joueur voit défiler le décor derrière son avion. Des ennemis vous attendront au sol, mais aussi dans les airs, vous devrez manipuler très rapidement la souris et ses boutons pour tirer. Il semble intéressant de garder un œil alerte sur ce produit.

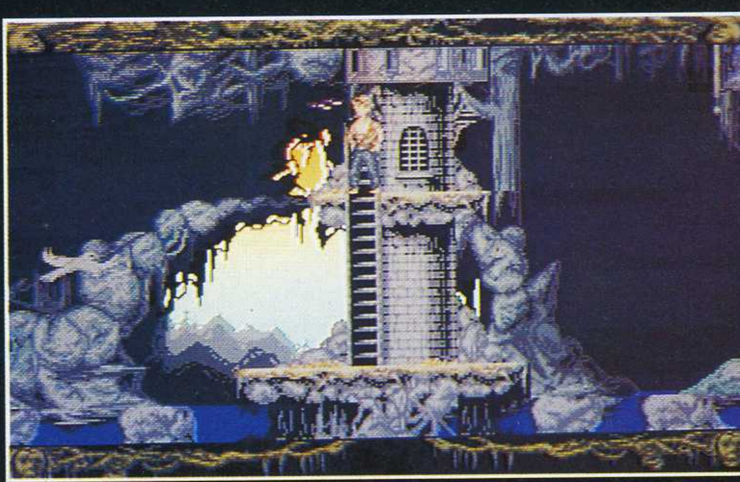
PRESTIGE



TALES OF BOON - AMIGA-ST-PC

Ce jeu annonce tout de suite la couleur, avec son écran d'introduction accompagné d'une musique superbe. Nous avons tous été impressionnés par Beast, ici nous n'avons pas moins de deux scrollings plein écran, avec jusqu'à 6 segments de bandes individuelles qui scrollent eux aussi. Les ennemis sont gros, dans chacun des 5 niveaux, et entièrement animés. Chaque niveau dispose de ses propres graphismes, complètement différents à chaque fois, ce qui a pour but de motiver le joueur pour qu'il aille plus loin, qu'il s'accroche. Alors que vous évoluez dans ces sinistres niveaux, vous pouvez sélectionner une des 5 armes que vous pouvez porter à l'aide de la barre espace. Un icône de l'arme en cours d'utilisation est affiché à l'écran, cela comprend: les boules de feu, l'épée, le couteau, et l'arc et ses flèches. Tales of Boon est un





TALES OF BOON



TALES OF BOON

shoot'em up à scrolling multi-directionnel dans 4 directions. Les décors de fond sont époustouflants avec quasiment chaque objet animé, que vous soyez dans une grotte, sous l'eau ou à l'extérieur.

Trouver toutes les solutions aux problèmes posés, trouver les clés et éliminer toutes les bestioles qui vous agressent n'est pas évident.



TALES OF BOON

SWORD OF HONOUR - AMIGA

Ce jeu est bien avancé au niveau du développement, et semble vraiment superbe. Les fans de jeux d'arts martiaux avec un peu d'aventure vont être comblés. Sword of Honour ressemble à IK+ et à Budakhan. La première chose que vous remarquerez c'est la taille du sprite principal, de très grande taille, et animé à la perfection.



SWORD OF HONOUR

Le shogun Yuichiro se réveille et constate avec horreur que son sabre a été dérobé. Aucun doute, il sait parfaitement qui a fait le coup, c'est le puissant et belliqueux Toshiba. L'honneur de Yuichiro est violé, la nouvelle parcourt le pays, et bientôt il sera puni pour s'être fait prendre le sabre, symbole de sa dynastie. La seule façon, éventuellement, de sauver son honneur consiste à se faire hara-kiri, mais avant cela, il va tenter de récupérer le sabre, en se dirigeant vers le château de Toshiba.

Les décors du jeu vont vraiment passer l'ambiance de l'orient, dès le début de votre quête, alors que vous vous trouvez à l'extérieur de votre maison. L'écran est séparé en trois parties: le centre est la partie où se déroulent les actions, en haut il y a 11 boites qui contiendront tous les objets que vous ramasserez, et en bas se trouve le panneau de contrôle. Quand vous trouvez un objet et que vous déplacez le curseur sur lui, un petit menu s'affiche et indique les actions que vous pouvez faire avec cet objet. Vous pouvez lancer des shurikens sur vos ennemis. L'argent a de l'importance dans le jeu, et vous pouvez ramasser des bonnes choses pour les manger. Vous trouverez des amulettes, des anneaux et tout un

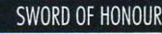


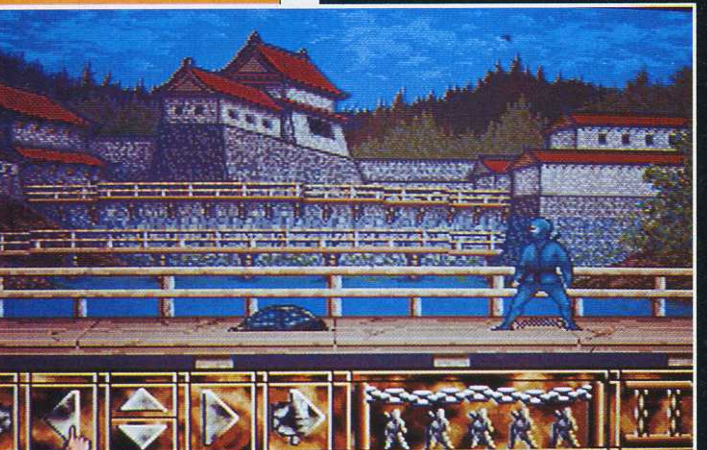
TALES OF BOON

SWORD OF HONOUR



SWORD OF HONOUR


SWORD OF HONOUR



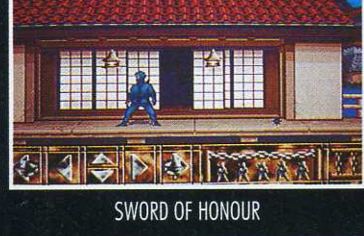
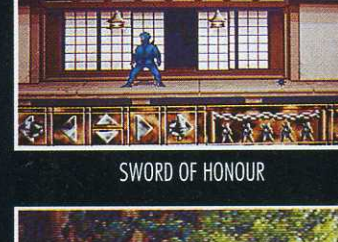

SWORD OF HONOUR


SWORD OF HONOUR

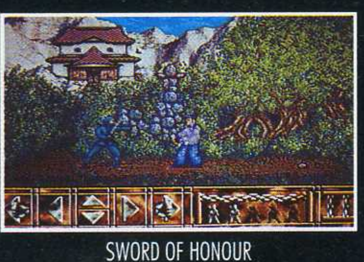
tas de choses dans le genre, et l'un des challenge principal du jeu consiste à trouver leur utilisation idéale.

L'aspect principal du jeu est bien sûr le combat, vous affronterez de nombreux ennemis mieux équipés que vous. Il y a beaucoup de mouvements à apprendre à maîtriser pour bien se battre. A la fin du level 3, par exemple, vous devrez utiliser des griffes pour grimper au mur d'enceinte du château de votre ennemi.

Les scènes de combat sont vraiment excellentes, vous disposez d'une grande gamme de mouvements: sauter, donner des coups de pied, lancer, tourner sur soi, et tout cela peut être exécuté à partir des icônes à l'écran ou à l'aide de la souris ou du joystick. L'écran scrolle horizontalement, mais des portes apparaitront et vous mèneront alors verticalement dans d'autres pièces. Parmi les pièges que vous rencontrerez, l'un des plus stressants est constitué de planches de piques qui se déplacent de haut en bas et de bas en haut, il faut vraiment effectuer un saut très précis pour passer sans se faire empaler. Utiliser les objets se fait très facilement à l'aide des touches de fonction. Les musiques et les effets sonores apportent beaucoup au jeu, ainsi qu'une option deux joueurs simultanément toujours agréable. Ce jeu d'arts martiaux a tous les ingrédients habituels, plus des tonnes d'autres que les programmeurs ont intégrées pour créer un soft qui risque bien de devenir un très gros hit.



SWORD OF HONOUR

PREVIEW


SWORD OF HONOUR

PRESTIGE


SWORD OF HONOUR

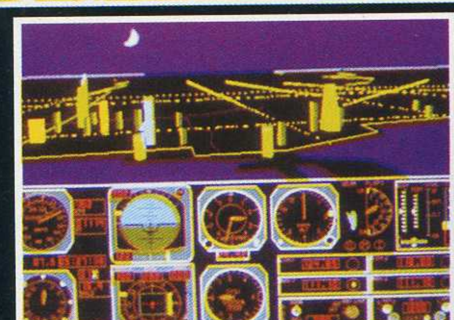
news • previews

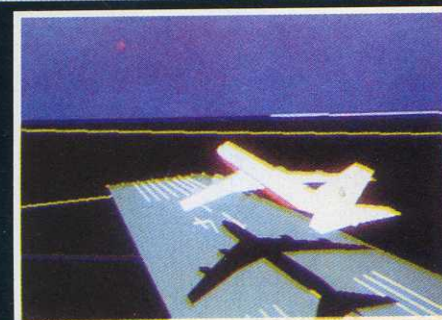
FLIGHT ASSIGNMENT: A.T.P.™

(Airline Transport Pilot)

LA 1ère SIMULATION DE VOL COMMERCIAL







POUR LA PREMIERE FOIS SUR VOTRE COMPATIBLE PC, VOUS VOUS RETROUVEREZ AUX COMMANDES D'UN BOEING 747, 737, 767 OU D'UN AIRBUS A 320, PLANS DE VOL REPORTS METEO... A L'APPUI.

BIENVENUE DANS L'UNIVERS DES GRANDES COMPAGNIES AERIENNES

NOUVEAU : DECOUVREZ AVEC LES SCENERY DISK COMPATIBLES AVEC ATP ET MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR DE NOUVEAUX ENVIRONNEMENTS DE VOL : SONT DISPONIBLES : GREAT BRITAIN SCENERY COLLECTION - INSTRUMENT PILOT'S SCENERY (WEST US et EAST US) ET NEW FACILITIES LOCATOR CHEZ TOUS LES BONS REVENDEURS POUR IBM PC et TANDY.



PRODUITS DISTRIBUÉS EN EXCLUSIVITÉ PAR INNELEC
(Version Française)
45, Rue Delizy
93692 PANTIN CEDEX

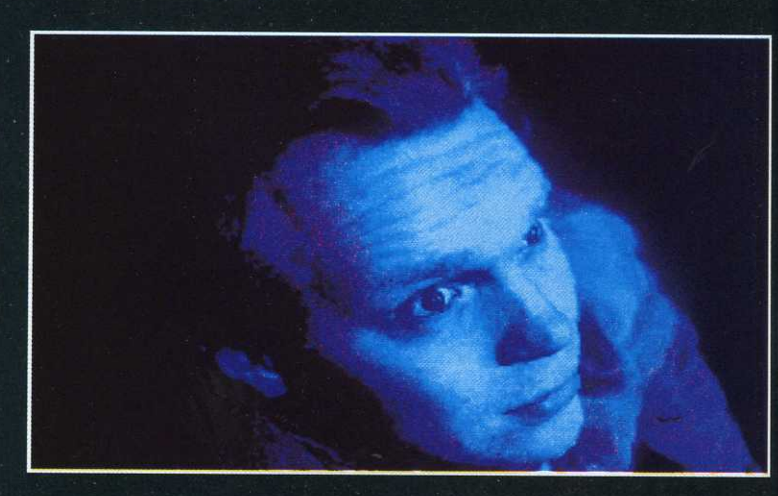


501 Kenyon Road

ON-LINE : PSYCHO KILLER 2

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

On-line est l'un des seuls éditeurs grand-bretons qui sorte régulièrement des programmes sur CD TV et son catalogue grossit rapidement. Ses produits ne sortiront pas que sur CD TV, certains d'entre eux seront aussi développés pour CD-Rom PC. Tous les titres seront disponibles dans toutes les langues, français, grec, allemand, japonais, anglais et espagnol.

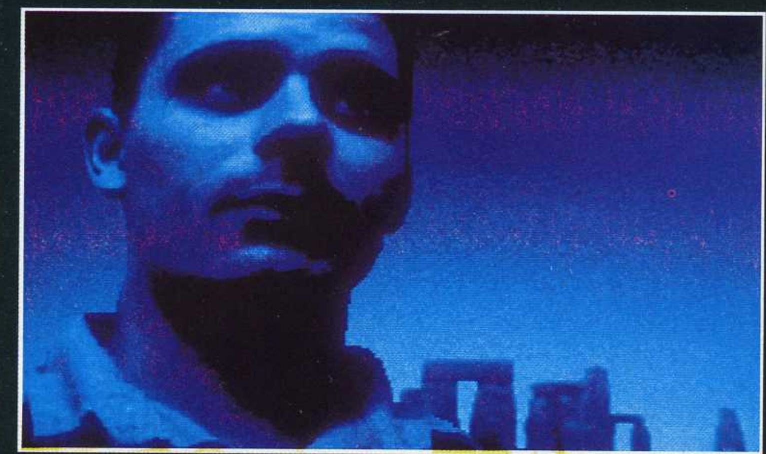


Le prochain titre parle de la rencontre de deux chercheurs. Ils se sont rencontrés à l'université où ils étaient étudiants en astronomie. Un évènement étrange s'est manifesté, au moment d'une équinoxe lunaire qu'ils observaient pour leur diplôme. Une force étrange a libéré leurs esprits, et ils se sont aperçus qu'ils pouvaient lire dans les esprits des autres et communiquer par télépathie. Ce pouvoir particulier a été utilisé par la police en dernier recours pour trouver des meurtriers. Une nouvelle série de meurtres vient de se révéler, et nos deux amis ont été contactés pour aider la police.

Le jeu se déroule en perspective, comme si vous étiez vraiment dans l'action, et en tant qu'enquêteur; vous devez utiliser vos pouvoirs, vos capacités et votre intellect pour essayer de résoudre des meurtres et trouver l'assassin. Le jeu dispose d'une section de combats, et tout en explorant, vous devrez dénouer des énigmes, dans un grand jeu de stratégie aventure. On-line insiste sur le fait que Psycho Killer 2 est un jeu qui raconte une histoire au fur et à mesure que le joueur avance, et que de nombreuses surprises sont en réserve pour le surprendre. Un véritable film interactif est à peu près la meilleure définition que l'on peut donner pour ce jeu qui utilise les toutes dernières technologies pour apporter des scènes de violence et de véritable interaction. Psycho Killer 2 est un réel pas en avant par rapport aux précédentes réalisations de l'éditeur, et un grand pas en avant aussi au niveau de la technique et du réalisme, on n'a jamais vu ça.





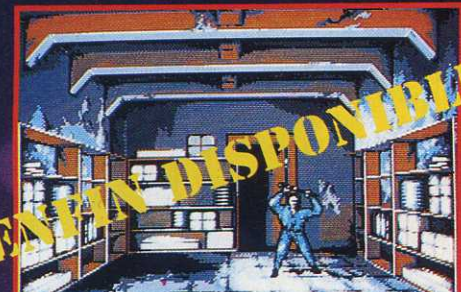


ALCATRAZ

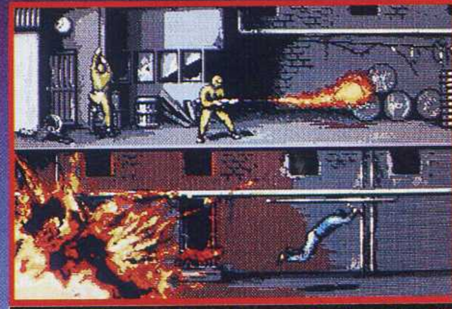
Au cœur de la nuit, l'île d'Alcatraz semble déserte et pourtant... C'est là que Miguel Tardiez, chef du cartel de la drogue, a trouvé refuge avec ses hommes... Au-delà de la peur, vous accomplirez votre mission mais, en cas de problème, ne comptez sur personne...

L'Etat-Major vous donne ses dernières instructions.

Fist et Birdy, prêts pour la mission !



Votre objectif: débusquer les malfaiteurs !



Soyez à l'affût du moindre bruit suspect, déjouez les pièges et repérez les caches !



Attention ! les gardes peuvent vous surprendre !

INFOGRAMES

POUR :
ATARI ST/STE - AMIGA - PC & COMPATIBLES

INFOGRAMES - 84, RUE DU 1er MARS 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX - FRANCE - TEL. 78 03 18 46

ARSENAL FC

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

Thalamus fait partie de ces compagnies qui ne sortent que 3 ou 4 jeux par an, la plupart du temps des titres originaux, et qui réussissent à survivre. A présent, Thalamus s'assure que tous ses produits sont de bons produits destinés au top des classements. La compagnie est dirigée et appartient en partie à David Birch qui se charge toujours de choisir les jeux ou les programmeurs qui doivent entrer dans l'équipe Thalamus. WJS, une des meilleures boîtes travaillant pour Psygnosis, bosse sur Beast Master pour Thalamus, sans compter les quelques projets qu'ils ont en tête.

Le prochain produit est un jeu de foot de plus. David Birch dit lui-même que la comparaison avec Kick Off est inévitable, mais que son produit est aussi bon que tout ce qu'on a pu voir dans le domaine jusqu'à maintenant, mais avec un plus en matière d'action et de présentation.

La première chose que l'on remarque, c'est la grande fluidité avec laquelle le terrain scrolle à l'écran et qu'il se déplace horizontalement. Vous aurez quelques écrans stratégiques à manipuler, ainsi que des écrans présentant les compétences de vos joueurs avant de démarrer le match. Il y a très peu de manipulations à effectuer avant de se retrouver sur le terrain. Tackles glissés, têtes, différentes conditions de terrain, sont quelques éléments intéressants présents dans le jeu.

THALAMUS

Chaque joueur aura ses propres attributs, et cela deviendra vraiment significatif à partir du moment où vous commencerez à jouer. Le but est de gagner chaque match de la saison, et d'obtenir son entrée dans l'Europe en devenant champion de league. Certaines équipes, que ce soit dans la coupe d'Europe ou pour la league, ont des styles de jeu très marqués. Liverpool et Benfica ont de gros penchants pour l'attaque, ainsi, quand vous prenez votre équipe en main, vous pouvez opter pour une formation défensive 442, par exemple. Une fois entré dans la coupe d'Europe, votre objectif devient de vous qualifier pour le championnat du monde avec toutes les meilleures équipes d'Amérique du Sud. D'autres compétitions anglaises célèbres sont présentes dans le jeu, comme la fameuse FA Cup et la Milk Cup.

Vous prenez le contrôle d'Arsenal, et toutes les tactiques de votre équipe ainsi que celles d'en face ont été programmées à l'avance. Arsenal est l'équipe vainqueur de la ligue anglaise, c'est pour cette raison que cette équipe a été choisie. C'est aussi le club le plus riche des royaumes-unis. Des options de sauvegarde et de chargement sont bien sûr disponibles, et des disquettes de données sont prévues pour rajouter des informations nouvelles.

Des images digitalisées de toute l'équipe d'Arsenal, un terrain plein écran, tout en proportion qui tourne à 50 Hz promet un jeu rapide. Les fautes, les cartons jaunes et rouges, les penalties et toutes les règles du football sont présents dans le jeu. Un grand niveau d'intelligence artificielle, pour le jeu de l'ordinateur a aussi été intégré. Une option deux joueurs est bien sûr disponible.

Avec tout ces jeux de football qui sortent sans arrêt, vous devez penser qu'on a la dose suffisante, mais il semble que ces produits se vendent de mieux en mieux, et jetez un coup d'œil à Arsenal FC, il pourrait bien concurrencer Kick Off pour la récompense du meilleur jeu de football.


AMIGA-ST-PC.





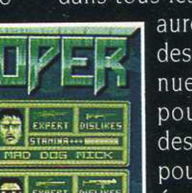


ZEPPELIN GAMES

ARNIE

Un jeu d'action rapide, où l'on tire sur tout ce qui bouge à l'arme de poing. Trois missions différentes dans six lieux différents: le désert, le silo de lancement, la jungle asiatique, le camp de prisonniers de guerre, l'arctique et le laboratoire. Dans chaque mission, le combattant devra utiliser différentes armes: mitraillette, AK 47, lance-flammes, laser, lance-roquettes et bien d'autres. Un but précis est rattaché à chaque mission, comme aller récupérer des documents ou détruire des installations ennemies particulières. Les combats se déroulent dans la partie principale de l'écran, avec un panneau d'informations affiché en bas de celui-ci. De gauche à droite, vous trouverez: la barre d'énergie, les vies et le score. Pendant votre mission vous ferez face à de nombreux imprévus, et vous devrez lutter contre des tonnes d'attaques ennemies. Soldats, mines, tirs, tourelles laser, scooters des neiges, crevasses, pour ne citer que quelques-uns des 40 types de problèmes qui vous attendent. Comme dans tous les Shoot'Em Ups, vous aurez besoin de ramasser des munitions pour continuer à combattre. Vous pourrez aussi ramasser des trousses de secours pour faire remonter votre énergie. Pour utiliser pleinement toutes les armes qui vous sont proposées, vous devrez faire preuve de beaucoup d'adresse. Avec les scrollings latéraux, avec les échelles à grimper, les obstacles à sauter, vous trouverez sûrement que la seule chose à faire est de s'allonger face contre terre et de tirer sur tout ce qui bouge.





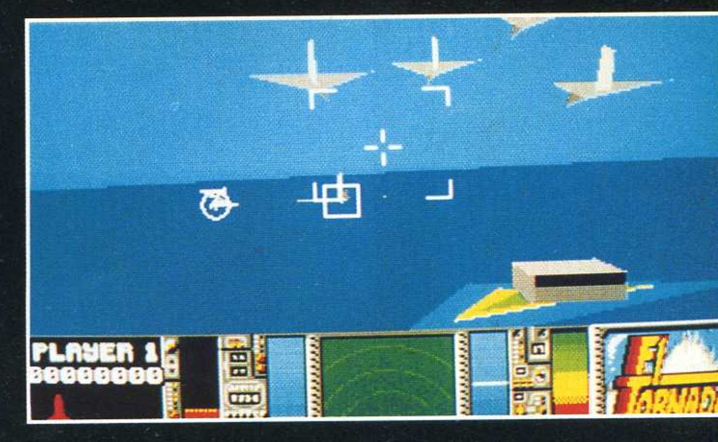




F1 TORNADO

Le F1 Tornado fait partie des troupes alliées basées en bordure de la zone de combat du Golf. Votre mission consiste en ceci: trouver et détruire toutes les installations ennemies, bateaux, avions, tanks, canons. Votre F1 Tornado est armé de missiles à têtes chercheuses capables de détruire des installations au sol. Le maniement de l'avion est très simple, et vous disposez de nombreux cadrans pour surveiller la progression des évènements, avec la vitesse, les dommages, l'écran radar, vous pourrez sûrement aller jusqu'à la victoire. Le principe des combats suit l'idée de «je vais tout droit et je tire sur tout ce qui bouge», mais vous devez indiquer précisément vos cibles avant que le missile ne soit lâché. Vous devrez aussi faire le plein et atterrir pour subir des réparations dans ce jeu d'arcade.





LEGEND :

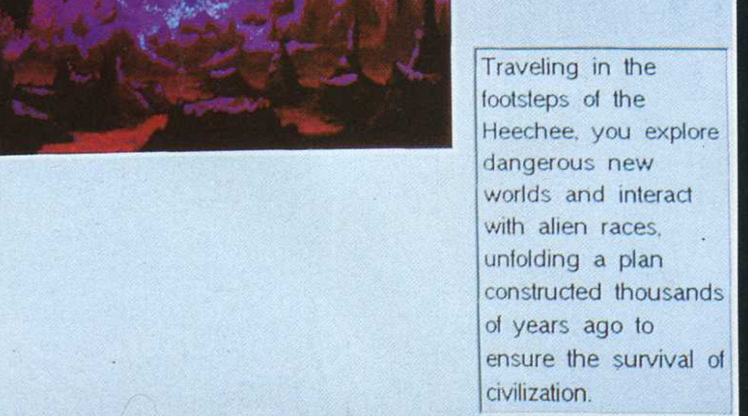
REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

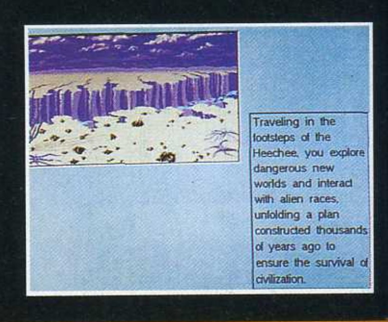
Nous sommes en l'an 2202 et laTerre meurt de surpopulation et d'épuisement de ses ressources naturelles, condamnée à ne plus posséder le moindre être vivant à sa surface. Alors que les dirigeants se désespèrent, la découverte d'une énorme station alien leur redonne un peu d'espoir. Cette station semble avoir été abandonnée il y a 500 000 ans par une race d'aliens appelée Heechee. Elle contient des centaines de vaisseaux se déplaçant plus rapidement que la lumière et attendant tranquillement qu'on embarque à leur bord pour partir vers différents points de la galaxie. Cette propriété des Heechees maintenant appelés Gateway, ouvre des possibilités infinies pour de courageux aventuriers prêts à tout pour explorer l'univers et revenir avec des richesses incroyables. Il y a malheureusement un gros problème, les Heechees ont programmé les vaisseaux pour des destinations inconnues. Quand un pilote signe pour partir en mission, il ne peut savoir si son voyage lui apportera richesse ou mort instantanée.



Au début du jeu vous démarrez avec un personnage débutant qui vient tout juste d'arriver dans le Gateway, et vous êtes mélangé avec une belle brochette de mauvais garçons. La vie sociale s'apprend autour des bars, mais il est difficile de se faire de vrais amis. Après quelques petits voyages, vous obtenez le jackpot et vous voilà arrivé sur une planète de créatures amphibies armées de lances, et vous vous apercevez qu'elles vénèrent les installations Heechee. Vous apprenez rapidement les secrets de leur étrange religion, puis vous retournez au Gateway, le vaisseau plein d'objets fabriqués par les anciens Heechees. Cette mission ne vous a pas apporté que des facilités financières, mais aussi de précieuses connaissances. Grâce aux objets que vous avez rapportés, les sientifiques réussissent à découvrir la raison de la disparition des Heechees. Il semblerait qu'ils aient été confrontés à de terribles ennemis qu'ils ne connaissaient que sous le nom des «assassins»!

La race pacifique des Heechees s'est construit un système de défense, puis s'est enfuie dans un trou noir, en espérant qu'un jour, une autre civilisation activerait son plan. Maintenant, c'est à vous d'entrer dans la zone de combat pour dé-

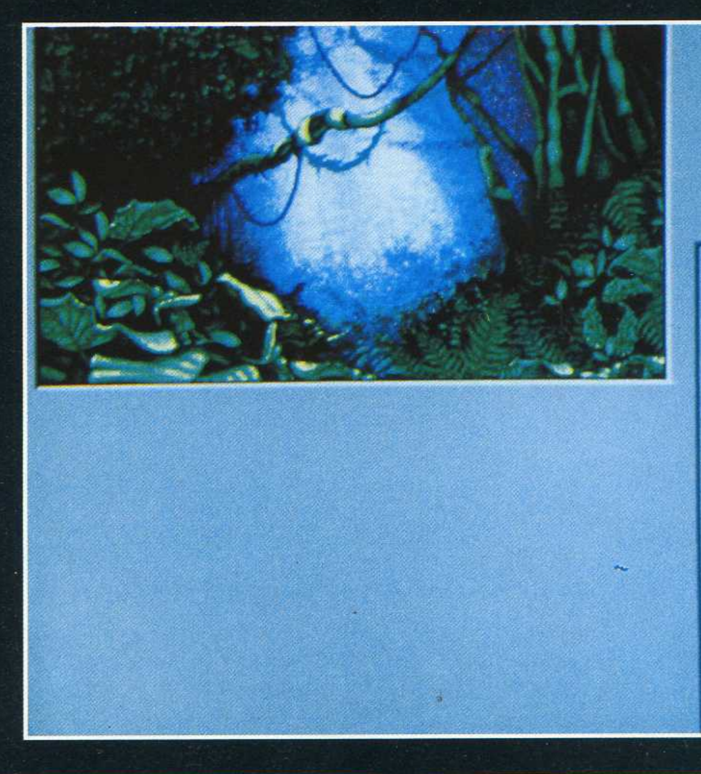


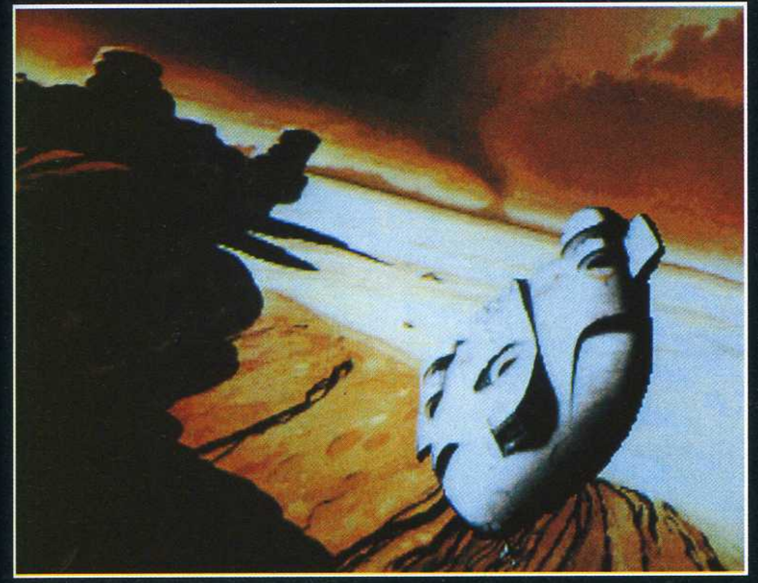




FREDERIK POHL'S GATEWAY

clencher le plan construit il y a des centaines d'années pour assurer le retour de la civilisation Heechee. Vous allez explorer des planètes complètement inconnues, vous allez vous battre contre d'inimaginables prédateurs sur des mondes ressemblant à de véritables enfers tropicaux. Vous devrez apprivoiser les horribles monstres avec l'aide de bactéries nées dans l'eau sur la superbe planète de Doma. Vous devrez aussi retrouver le prospecteur de Gateway manquant qui vit reclus dans une planète déserte et primitive, et essayer d'obtenir son aide (vous le trouverez très peu coopératif). Si vous réussissez à activer la pièce manquante aux composantes du système de défense, un grand choc vous attend. Nous n'allons pas vous dévoiler toute l'histoire, mais cela pourrait bien devenir votre pire cauchemar. Gateway est un jeu d'aventure interstellaire animé, très inhabituel!

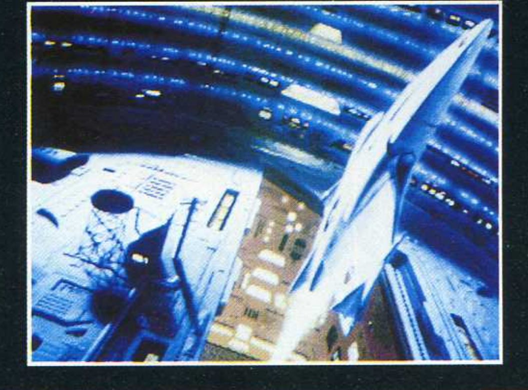






Preview sur : PC







CODEMASTER : DIZZY PRINCE OF THE YOLFOLK

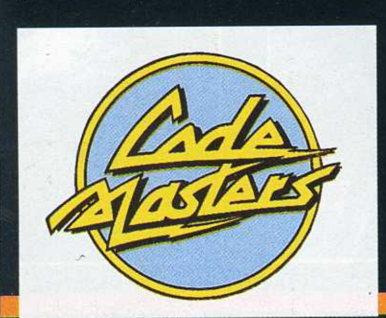
REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

Si vous jetez un coup d'œil aux classements, tous formats confondus, des dernières semaines, en mars, vous constaterez que Codemaster dispose de trois titres dans les 10 premiers softs. Cette compagnie n'a pas une très grande image de marque auprès des professionnels, mais les résultats de leurs produits parlent pour eux, chaque titre, quasiment, se retrouve classé dans les meilleurs ventes, sur n'importe quel format. Les prochaines sorties Codemaster se trouveront sous la forme de boîtes contenant 4 ou 5 jeux, le tout pour le prix d'un seul. Leurs jeux sont entièrement basés sur l'intérêt et la maniabilité, l'efficatité ludique.

Voici donc une nouvelle aventure



mettant en scène le personnage le plus célèbre de Codemaster, Dizzy, l'œuf ovale avec des pattes et des yeux. Le jeu comprend de nombreux éléments intéressants, comme l'interactivité totale avec tous les objets, trouver comment les utiliser, de nombreux sauts de plates-formes nécessitant une très grande précision. Dizzy Prince of the Yolfolk place notre héros en conflit avec des trolls et avec un gnôme appelé Shamus. Le but est de rester vivant, ce qui n'est pas facile, de ramasser toutes les cerises et de rejoindre le Roi Arthur. L'histoire peut paraître un peu cinglée, et pour sûr,





elle l'est, mais une fois que vous avez commencé à joué, il est impossible de s'arrêter. Vous commencez dans un trou sous la terre et trois objets sont devant vous. Vous ramassez la feuille, le seau et l'alumette. Une porte vous barre la route et, à l'aide des menus interactifs, vous allumez la feuille à l'aide de l'alumette, vous placez la feuille en feu près de la porte, cette dernière s'enflamme, et hop, vous versez le contenu du seau sur le feu et vous voilà libre de passer pour rejoindre la forêt. Vous devrez trouver de nombreuses cerises. Alors que vous vous dirigez vers un château, vous vous retrouvez face à face avec un énorme troll qui vous barre la route.

Voilà le genre d'évènements arrivant sans arrêt dans Dizzy Prince of the Machin. Dizzy rencontre de nombreux personnages, y compris un Prince, certains personnages vous donneront des informations, d'autres demanderont des objets en échange. D'autres se comporteront de façon vraiment désagréable et vous pomperont votre énergie, ou même une vie complète, c'est pour cela qu'il faut ramasser des cerises en permanence pour garder son niveau d'énergie au plus haut. Il y a de nombreuses routes à explorer, et certaines sont présentes uniquement pour tromper le joueur. Vous devrez résoudre de très nombreuses énigmes, et le simple petit jeu de plates-formes se transforme en véritable jeu d'arcade/aventure. Réussir à atteindre le château n'est pas chose facile, mais souvenez-vous que parfois, devant un problème, la solution la plus débile peut s'avérer la meilleure.

Le mode de contrôle est vraiment excellent, et Dizzy peut sauter très haut dans le ciel si l'on pousse le joystick en avant en appuyant sur le bouton. L'élan gagné par ce mouvement continue, vous devez donc jouer avec moins de hâte, et plus d'actions réléchies. Se déplacer sur des nuages ou sur un lake à l'aide d'une planche n'est pas simple, et utiliser son tapis magique en est une autre.

Une idée de base très simple, mais une réalisation impeccable avec des musiques et des bruitages vraiment farfelus.



à partir du mois prochain,

l'Eclectique
Super Valable

devient

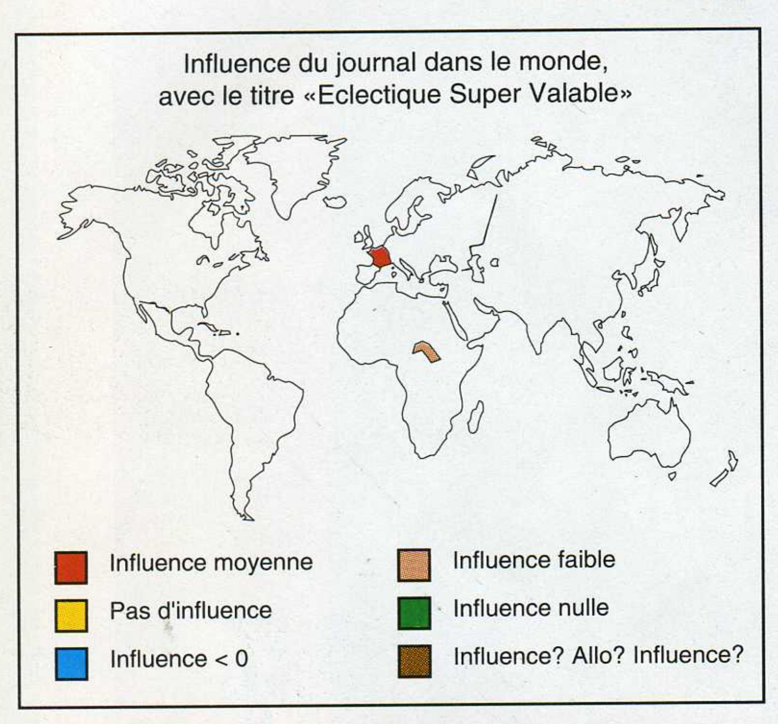
ABUS DANGEREUX

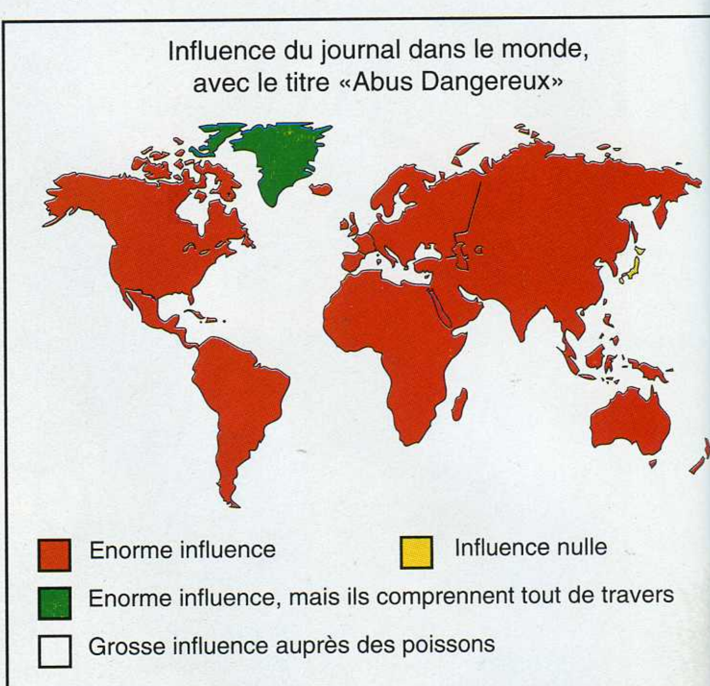
LE MAGAZINE DU CULTURE ET LES LOISIR

Non, l'Eclectique Super Valable n'a pas disparu. Il se refait une beauté avant d'apparaître pour la dernière fois dans Joystick, le mois prochain, avec un nouveau titre. Après, il sera vendu en kiosque, et il faudra payer pour le lire (à moins que vous ne soyez libraire, auquel cas il suffira de ne pas le vendre pour le lire). Ces quelques pages vous en apprendront plus sur Abus Dangereux, nouveau mensuel de loisirs, de culture et de [redacted] loisirs.

POURQUOI CHANGER DE TITRE?

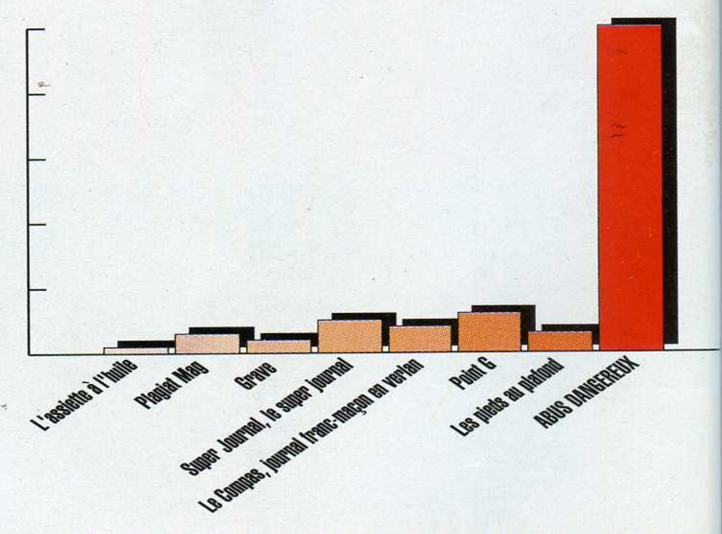
C'est très simple. Les schémas ci-dessous montrent clairement que le titre «L'Eclectique Super Valable» est beaucoup moins porteur que le titre «Abus Dangereux».

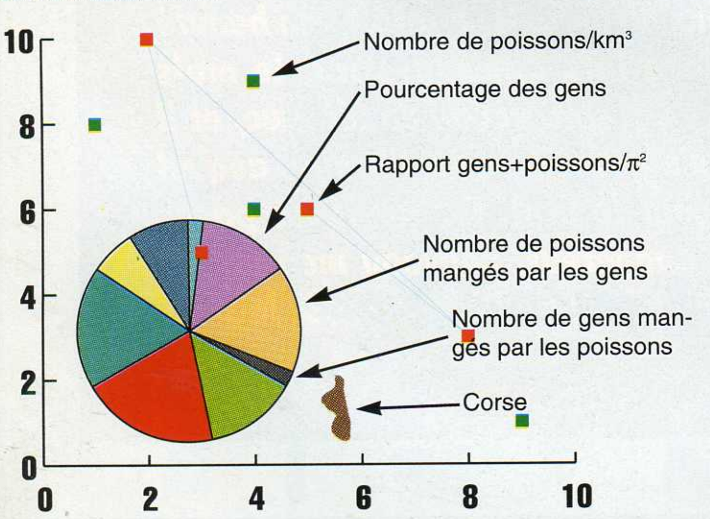




CE QUE RÉVÈLE LE GRAPHIQUE CI-CONTRE

A l'issue d'une réunion de rédaction ayant pour but de trouver un nouveau titre, de nombreuses propositions ont été émises. Les titres du genre de «Poireau Magazine», «La gazette du 112 avenue du maréchal Foch, 47300 Villeneuve sur Lot», ou «Stupide, le journal qui ne parle que de choses bêtes» ont été éliminés avant de procéder au vote. Le schéma ci-contre montre le pourcentage de votes obtenu par chacun des titres potentiels. Il en ressort très nettement qu'«Abus Dangereux» obtient les faveurs de la majorité de la rédaction, à l'exception de Cyrille "Moulinex" Baron, qui a réparti son unique voix de la manière suivante: 0,12% à «L'assiette à l'huile», 0,01% à «Point G», 0,37% à «Moulinex Magazine» (non retenu) et le reste en abstention.





CE QUE NE RÉVÈLE PAS LE GRAPHIQUE CI-CONTR

On peut constater qu'on peut faire dire n'importe quoi au statistiques. En effet, le graphique ci-contre montre claire ment que le Figaro est beaucoup plus drôle qu'Abus Dange reux (ex-l'Eclectique Super Valable). Il montre aussi qu'Abu Dangereux est écrit en grec ancien, ce qui est tout de mêm assez loin de la vérité.

On peut très légitimement se demander si on n'accorde pa un peu trop d'importance aux statistiques. D'ailleurs, le chiffres le prouvent: 86,2% des statistiques sont fausses, e 5% ne sont pas tout à fait exactes.

Mais la véritable raison pour laquelle l'Eclectique change d nom, c'est que 78% des gens prononçaient «L'électrique» et 17% prononçaient «L'electique». Ça nous énervait.

LES MEDIAS ONT PARLÉ DE L'ECLECTIQUE

UNE SACRÉE RÉUSSITE!

L'Eclectique Super Valable est décidément une sacrée réussite. Humour, humeurs, adjectifs et noms propres se mêlent en une ronde époustouflante, qui laisse le lecteur pantois, voire pantelant, ce qui revient à peu près au même, en fait. On ne peut souhaiter à ce nouveau journal que la plus éclatante des réussites.

(L'Eclectique Super Valable)

Il existe un moyen très simple d'éviter les P.V. pour mauvais stationnement. Il suffit de dire que l'Eclectique Super Valable a fait une parodie du Journal Officiel, dans laquelle le stationnement interdit était expressément autorisé, et que nul n'est censé ignorer les parodies de la loi. C'est tout simple!

Mme Lucienne Lagreuse, Montpellier.

Bravo, Mme Lagreuse, vous gagnez 100F nouveaux pour cette... astucieuse astuce!

Réponse à tout

...une véritable honte que cet article sur les dents du dernier numéro de l'Eclectique Super Valable. La canine était répertoriée comme «une autre dent», l'incisive palatine gauche était désignée par «une dent sans importance», et la prémolaire inférieure était nommée «la dent qui fait mal quand on mange un petit bout d'aluminium». Un véritable scandale, lorsqu'on sait que les dents sont déjà méconnues dans l'ensemble de la population. Il s'agit là d'une tentative de destruction systématique de l'image de marque des dentistes français.

Le Journal de l'Association Dentaire Française

Un magazine honteux, bourré de fausses informations et de montages maladroits. Personnellement, je suis assez contre. Quoique.

Patrick Poivre d'Arvor

L'accord ainsi conclu entre M. Shevarnadzé et M. Bouthros Bouthros-Gali marque la fin de la suprématie de la C.E.I. sur l'ex-empire soviétique. M. Eltsine a d'ailleurs entériné le projet en signant le décret à la veille des élections libres du week-end dernier.

Le Monde

Malheureusement assez peu de scènes hard dans l'Eclectique Super Valable. Tout reste trop soft, trop suggestif.

Supplément X de Vidéo 7

QUELQUES TÉLÉGRAMMES D'ENCOURAGEMENT

BCI5196 19/04
A.D. C/O Joystick

SI VOUS RENDEZ LES GAMINS INTELLIGENTS, ON VA SE RETROUVER AU CHÔMAGE. C'EST PAS SYMPA.
CH. GOYA, ANNE, DOROTHÉE

CPY1463 22/04
A.D. C/O Joystick

J'ESPERE QU'EN CHANGEANT DE TITRE, VOUS CHANGEREZ DE TÊTE DE TURC
MARCEL MAIGRE

XUH4... ../04
A.D. C/O Joystick

LE TÉLÉGRAMME DE MITTERRAND EST FAUX. STOP. NE TROUVE PAS ÇA DRÔLE. STOP. PARLEZ DE MOI, UN PEU.
V. GISCARD D'ESTAING

SNZ0864 12/04
A.D. C/O Joystick

ACHETEZ LA GROSSE BERTHA. STOP.
LA GROSSE BERTHA

GMP5196 16/04
A.D. C/O Joystick

BONNE CHANCE. ON EST AVEC VOUS.
LE SYNDICAT DES POISSONS

RUS513 21/04
A.D. C/O Joystick

ОУ ЫГШЫ ЫУГД6 ФИФIВЩТТ ВУ ЕЩГЫ6 ЬФШЫ МЩЕКУ ОЩГКIФД ABUS DANGEREUX ЗФКМШУТЕ ЙГФТВ ЬЁЬУ ЬУ АФШКУ КШКУ.
MIKHAÏL GORBATCHEV

QDG4975 26/04
A.D. C/O Joystick

AVONS CONSULTÉ NOS AVOCATS. STOP. OK POUR «ABUS DANGEREUX», PAS D'ACCORD POUR «FUMER PROVOQUE DES MALADIES GRAVES», NI «FEMMES ENCEINTES, FUMER NUIT GRAVEMENT A LA SANTÉ DE VOTRE ENFANT», SINON PROCÈS. STOP.
LA SEITA

QHV4973 15/04
A.D. C/O Joystick

SI VOUS AVEZ BESOIN DE MOI, SUIS LIBRE EN CE MOMENT
J.C. BOURRET

IRN5167 25/04
A.D. C/O Joystick

ABUS DANGEREUX? J'ESPÈRE QUE VOTRE JOURNAL N'EST PAS À BUT DANGEREUX! STOP. ET SI VOUS VOUS MARIEZ, N'OUBLIEZ PAS L'ABUS D'ANGES HEUREUX. STOP. ET SI UNE MOLAIRE, POUR JOUER, A INGÉRÉ UNE BOISSON À NOUVEAU, ÇA FAIT... A BU DENT JEU, RE! STOP. ET RATION! AH AH!
RAYMOND DEVOS

R5132 27/04
D. C/O Joystick

VOUS SOUHAITE BONNE CHANCE AVEC VOTRE NOUVEAU TITRE. ÊTES SALAUDS AVOIR PASSÉ MA LETTRE DANS DERNIER NUMÉRO. CRESSON A PAS AIMÉ, AI DÛ LA VIRER. PAS GRAVE! ESPÈRE QUE BÉRÉ APPRÉCIERA, SINON... CONTINUEZ À ME FAIRE RIRE. STOP.
F. MITTERRAND

Le mois prochain dans ABUS DANGEREUX, retrouvez vos rubriques habituelles, plus des interviews, des critiques, des infos, et un grand dossier: les 5 projets d'ABUS DANGEREUX pour remplacer la 5. «z'attends impatiemmente il primero numéro d'ABUS DANGEREUX, z'espère que ce séra aussi éclatante qué l'Eclectique Souper Valabile» (J.P. II, V., Italie). «Depuis que je sais qu'ABUS DANGEREUX va sortir, je flippe encore plus qu'avant» (M. Andersen, Paris). «A Maastricht, j'ai montré l'Eclec à Helmut Kohl et John Majors. Ils ont beaucoup aimé. Pouvez-vous leur faire un abonnement gratuit à ABUS DANGEREUX? Pendant qu'ils le liraient, je pourrais faire passer n'importe quelle loi» (F. Mitterrand, Paris). «Je pourrais peut-être vous filer un coup de main pour créer un EuroAbus Dangereuxland?» (W. Disney, en direct de son congélateur, USA). «Un seul mot: combien?» (R. Hersant, Paris). «Glop glop!» (Pifou, Montfermeil). « Your mag is great is mag your mag is great is mag your mag is great is mag your» (Philip Glass, USA).

Ne ratez pas Joystick du mois prochain!

JEUX CRACK

BANDE DE VEINARDS !

GAGNEZ JUSQU'A 1000F PAR CHEQUE, EN NOUS ENVOYANT VOS ASTUCES, PATCHES, PLANS, POKES, SOLUCES, ETC...



Alors, ce coup-ci, on décerne une médaille d'honneur au monde entier, SAUF aux crétins qui ont un Atari ST et qui ne nous envoient plus de bidouilles. C'est bien beau de râler en disant qu'on n'en fait pas assez pour votre machine, mais faut vous réveiller, un peu! D'autant que, comme d'habitude, il y a des thunes à la clé...

Bientôt, il va y avoir des bidouilles et astuces pour les jeux en CD-Rom, en CD-I et en CDTV. Miam miam! Vous pouvez commencer à en envoyer dès maintenant, on commencera la rubrique dès qu'on en aura assez. Ça s'adresse particulièrement aux PC, aux Amiga mais peut-être aussi aux Macs, si vous êtes assez à en envoyer. Pourquoi pas? On va bientôt tester les jeux Mac, alors...

A bientôt, et rendez-vous à la Foire de Paris.

Danboss & Danbiss.

COMMENT DEVENIR RICHE ET CELEBRE !!!

Vous voulez devenir riche et en plus célèbre? Vous avez trouvé des bidouilles inédites (que vous avez trouvé tout seul, et pas recopié sur un autre magazine!) eh bien envoyez-les nous. Si nous les publions, votre nom sera dans la rubrique (à vous la célébrité!) et comme nous sommes très sympa, nous vous enverrons un chèque (à vous la richesse).

Envoyez-nous vos bidouilles à l'adresse ci-dessous et n'oubliez pas de préciser quelle machine vous possédez!!

JOYSTICK • JEUX CRACK - 103 Bd. MAC DONALD- 75019 PARIS

JEUX CRACK
AMSTRAD CPC / CPC +

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Première chose : ouvrir votre génial JOYSTICK pour taper le génial listing, puis n'oubliez pas de le sauvegarder (car ils sont parfois très longs !), sur une disquette ou une cassette (selon votre ordinateur), en tapant SAVE "Nom" (le nom ne doit pas dépasser 8 lettres et ne doit pas contenir de caractères autre que des chiffres et des lettres). Attention ! ne sauvegardez surtout pas le listing sur votre disquette ou votre cassette de jeu ! Cela pourrait lui être fatal.
Les listings sont de deux types : les loaders qui remplacent le loader normal du jeu (celui que vous lancez en faisant RUN"nom du jeu"). Ils chargent le jeu de façon normale, et mettent les vies infinies lorsque le jeu est chargé. Autre type de listings : les transformers qui modifient votre jeu. Ils chargent une partie du programme, mettent les vies, et la réécrivent. A chaque fois que vous chargerez votre jeu (de façon normale), vous aurez les vies. Bien sûr, vous pourrez les enlever à nouveau grâce au listing. Les transformers n'existent pas en K7. Dans tous les cas, pour utiliser votre listing, il faut mettre le disk ou K7 où il se trouve, le charger par LOAD "Nom", insérer le disk ou K7 du jeu, puis taper RUN pour lancer le listing. Si le listing est un transformer, il vous demandera de déprotéger votre disquette en écriture. Faites-le !

METHODE D'UTILISATION DES PATCHS

Un patch est constitué de plusieurs octets que vous recherchez sur votre disquette de jeu, que vous changez, puis que vous réécrivez sur le disk. Les transformations restent inscrites sur la disquette. Les patchs ne concernent pas les K7. Pour mettre un patch, il vous faut un éditeur de secteur. Le meilleur, celui que tout le monde possède, c'est DISCOLOGY. Pour les patchs, le numéro de votre version n'a aucune importance. Il est fortement conseillé d'installer les patchs sur une copie de sauvegarde, et non sur votre original. Nous dégageons toute responsabilité quant au non respect de cette consigne.
Voici la marche a suivre :
- Lancez DISCOLOGY et choisissez l'éditeur
- Insérez votre disk a modifier et déprotégez-le
- Dans le menu "MODES", choisissez "EDITION DISQUE"
- Faites trois fois ENTER (édition des pistes ØØ a 41)
- Dans le menu "FONCTIONS", choisissez "RECHERCHER"
- Appuyez sur H
- Tapez les valeurs en hexadécimal de la recherche
- Appuyez sur ENTER après la dernière
- Si DISCO affiche : "Piste XX non formatée", reprenez "EDITION DISQUE", et entrez XX+1 comme piste de début.
- Si DISCO affiche : "Secteur trop grand réduit à &4ØØØ", arrêtez tout ! La modification de votre jeu l'endommagerait gravement.
- Lorsque la chaîne est trouvée, notez son adresse.
- Appuyez sur ENTER, puis sur C
- Déplacez le curseur dans le secteur jusqu'à l'adresse indiquée
- Tapez les valeurs de remplacement
- Appuyez sur ENTER, puis sur E (vous entendez un BIP)
- Recommencez l'opération autant de fois qu'il y a de recherches

METHODE D'UTILISATION DES POKES

Un poke consiste à changer en mémoire le programme (pour qu'il vous procure les vies infinies), ceci APRES LE CHARGEMENT DU JEU. Le poke n'est pas inscrit sur le support magnétique. Il faut le refaire à chaque chargement. Un poke est de la forme POKE &5FDC,&C9 (c'est un exemple !). '5FDC', c'est l'adresse, et 'C9' c'est le poke.
Pour utiliser un poke, vous avez besoin d'une MULTIFACE 2. Voici comment procéder : (utilisez les touches en haut du clavier pour taper les chiffres)
- Chargez le jeu
- Pressez le bouton rouge de la MULTIFACE
- Appuyez sur T
- Appuyez sur H
- Si votre poke est compris entre les adresses &2ØØØ et &4ØØØ, appuyez sur *
- Appuyez sur la barre d'espace
- Tapez l'adresse (sans le &), puis tapez le poke (toujours sans le &)
- Appuyez sur ENTER/RETURN
- S'il y a plusieurs pokes, répétez l'opération (appuyez sur espace...)

Si, après un poke entre &2ØØØ et &4ØØØ, vous avez un poke entre &ØØØØ et &2ØØØ, appuyez à nouveau sur *
- Appuyez sur ESC
- Appuyez sur R
- Terminé !

Certains jeux récents détectent la MULTIFACE et refusent de se charger lorsqu'elle est connectée. En ce cas, faites un reset, appuyez sur le bouton rouge, puis appuyez sur R. Essayez à nouveau de lancer le jeu. Il se peut que la situation se soit arrangée.
Si vous avez un HACKER, vous ne pouvez pas utiliser le poke tel quel car vous ne pouvez pas relancer le jeu. Mais vous pouvez procéder comme suit :
- Lancez le jeu
- Connectez le HACKER
- Faites un reset (bouton rouge)
- Tapez E, puis l'adresse du poke, puis ENTER
- Notez les cinq premiers octets en haut à gauche de l'écran

Vous avez alors une recherche, autrement dit un patch, que vous pouvez utiliser grâce aux explications ci-dessous.

JEUX CRACK AMSTRAD CPC / CPC+

GREMLINS 2
Compil FUN RADIO

Pour choisir le tableau de départ, faites:
POKE &54FF,TAB
(TAB compris entre Ø1 et Ø4).

Pour avoir de l'énergie infinie, au tableau 1, faites :
POKE &1A7B,Ø

Pour avoir de l'énergie infinie, au tableau 1, faites :
POKE &1642,Ø

Pour avoir de l'énergie infinie, au tableau 1, faites :
POKE &16E1,Ø

Pour avoir de l'énergie infinie, au tableau 1, faites :
POKE &16FØ,Ø.
(Carine & Nicolas)

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
Compil FUN RADIO

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &EFB8,Ø.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:
POKE &62AE,Ø
POKE &75BC,Ø.
(Carine & Nicolas)

GREMLINS 2
Compil FUN RADIO

Pour choisir le tableau de départ, remplacez les octets E3 17 3E Ø1 par E3 17 3E TAB (TAB compris entre Ø1 a Ø4).

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets A7 28 Ø1 35 par A7 28 Ø1 ØØ (4 fois).
(Carine & Nicolas)

PARAGLIDING

Pour accéder directement aux balades sans passer le Brevet, faites :

Pour les Alpes :
POKE &7274,ØØ
Pour l'Himalaya :
POKE &7274,Ø1
Pour le Grand Canyon :
POKE &7274,Ø2
Pour les Andes :
POKE &7274,Ø3
(Carine & Nicolas)

INDIANA JONES
Compil FUN RADIO

Pour choisir le tableau de départ,faites:
POKE &148Ø,&3E
POKE &1481,TAB-1
POKE &1482,Ø
POKE &14C2,&3E
POKE &14C3,TAB-1
POKE &14C4,Ø
(TAB étant compris entre Ø1 et Ø4).

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &31AA,Ø
POKE &324F,Ø.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &26A3,&A7.
(Carine & Nicolas)

RODLAND

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &82ØØ,&B7.

Pour choisir le LEVEL de départ, faites :
POKE &785C,&3E
POKE &785D,LV-1 (LV étant compris entre &Ø1 et &1F).
(Carine & Nicolas)

STEVE MC QUEEN

Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &157D,Ø.

Pour avoir des munitions infinies, faites :
POKE &283A,Ø.
(Carine & Nicolas)

THE CRYPT
Compil VIRTUAL WORLDS

Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &6978,Ø
POKE &7Ø9D,Ø
POKE &7CØ7,Ø
(Carine & Nicolas)

THE CRYPT
Compil VIRTUAL WORLDS

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 82 F2 82 69 et remplacez-les par ØØ F2 82 69. Puis recherchez les octets 35 21 7Ø 6F et remplacez-les par ØØ 21 7Ø 6F et enfin, recherchez les octets Ø5 F2 11 7C et remplacez-les par ØØ F2 11 7C
(Carine & Nicolas)

INDIANA JONES
Compil FUN RADIO

Pour choisir le tableau de départ, remplacez les octets 3A C7 Ø2 87 par 3E (TAB-1) ØØ 87 (à faire 2 fois)
TAB étant compris entre Ø1 et Ø4.

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A B8 Ø2 3D par 3A B8 Ø2 ØØ (à faire 2 fois).

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3A B7 Ø2 9Ø par 3A B7 Ø2 A7.
(Carine & Nicolas)

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
Compil FUN RADIO

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 7E 86 77 par 3A 7E 86 ØØ.

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 7E 86 D6 Ø2 par 7E 86 D6 ØØ et les octets 3D 32 7E 86 par ØØ 32 7E 86.
(Carine & Nicolas)

PARAGLIDING

Pour accéder directement aux balades sans passer le Brevet, remplacez les octets Ø4 CD 79 76 3E Ø4 par Ø4 CD 79 76 3E XX , où XX = ØØ (ALPES), ou Ø1 (HIMALAYA) ou Ø2 (G' CANYON) ou Ø3 (ANDES).
(Carine & Nicolas)

RODLAND

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets DD 7E Ø5 3D par DD 7E Ø5 B7.

Pour choisir le LEVEL de départ, remplacez les octets F8 75 3A ØB par F8 75 3E LV-1 (LV étant compris entre &Ø1 et &1F).
(Carine & Nicolas)

STEVE MC QUEEN

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 91 3Ø Ø1 AF par ØØ 3Ø Ø1 AF.

Pour avoir des munitions infinies, remplacez les octets 3D 32 Ø6 Ø9 par ØØ 32 Ø6 Ø9.
(Carine & Nicolas)

JEUX CRACK
AMSTRAD CPC / CPC+

GREMLINS II (COMPIL)

```
10 REM Choix du tableau et énergie infinie
20 REM Sur GREMLINS 2 - Compil FUN RADIO (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &A500:FOR p=&A580 TO &A617
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&31FB THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
100 MODE 1:INPUT"Tableau de départ (1 a 4) ";t
110 IF t>4 OR t<1 THEN 100
120 MODE 1:POKE &A60B,t
130 PRINT"Insérer l'original de GREMLINS 2...
140 PRINT"(Compil FUN RADIO)...
150 CALL &BB18:FOR i=0 TO 15:INK i,0:NEXT
160 BORDER 0:MODE 0:CALL &A587
170 DATA AF,5F,0E,C1,C3,66,C6,0E,07,CD,0F,B9,21,00
180 DATA C0,E5,D1,01,00,1C,ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32
190 DATA 6A,C6,32,DA,C6,21,5A,7E,16,28,CD,80,A5,21
200 DATA 5A,80,11,00,80,01,1B,00,ED,B0,3E,C9,12,CD
210 DATA 00,80,21,81,00,22,BF,80,21,CE,A5,11,40,00
220 DATA 01,50,00,ED,B0,C3,75,80,21,7D,00,BE,30,02
230 DATA 00,7E,32,6B,00,31,00,C0,C3,04,04,3A,6B,00
240 DATA 3D,87,21,63,00,85,6F,5E,23,56,AF,12,C3,1C
250 DATA 06,7B,1A,42,16,E1,16,F0,16,00,21,40,00,22
260 DATA 02,04,3E,C3,32,01,04,2E,51,22,8F,04,3E,00
270 DATA C3,00,04,21,6C,00,22,01,55,C3,1C,06,00,00
```

INDIANA JONES (COMPIL)

```
10 REM Choix du tableau,vies et énergie infinies
20 REM Sur INDIANA JONES - Compil FUN RADIO (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &9100:FOR p=&A580 TO &A5C4
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&1A49 THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
100 MODE 1:INPUT"Tableau de départ (1 a 4) ";t
110 IF t>4 OR t<1 THEN 100
120 MODE 1:POKE &A5A1,t-1
130 PRINT"Insérer l'original d'INDIANA JONES...
140 PRINT"(Compil FUN RADIO)...
150 CALL &BB18:LOAD"disc",&9170:MODE 1:BORDER 0
160 FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT:CALL &A580
170 DATA 21,70,91,11,70,01,06,05,D5,ED,B0,21,96,A5
180 DATA 11,0E,BC,0E,03,ED,B0,C9,C3,99,A5,21,A0,A5
190 DATA 22,D0,9C,C9,3E,00,32,81,14,32,C3,14,3E,3E
200 DATA 32,80,14,32,C2,14,3E,A7,32,A3,26,AF,32,82
210 DATA 14,32,C4,14,32,AA,31,32,4F,32,C3,80,00,00
```

JEUX CRACK
AMSTRAD CPC / CPC+

TEENAGE MUTANT NINJA TURRTLES (COMPIL)

```
10 REM Vies et énergie infinies
20 REM Sur TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
30 REM Pour la Compil FUN RADIO (Disk)
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MEMORY &A500:FOR p=&A51F TO &A633
60 READ a$:a=VAL("&"+a$)
70 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
80 IF ck<>&696F THEN 90 ELSE GOTO 100
90 PRINT"Erreur dans les datas !":END
100 POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
110 MODE 1
120 PRINT"Insérer l'original de TURTLES Face B...
130 PRINT"(Compil FUN RADIO)...
140 CALL &BB18:FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT
150 BORDER 0:CALL &A51F
160 DATA F3,31,00,C0,21,38,A5,11,40,00,01,48,00,ED
170 DATA B0,11,80,BE,0E,C0,ED,B0,C3,87,BE,31,00,01
180 DATA 21,00,88,11,00,86,01,00,02,ED,B0,11,00,8E
190 DATA 06,02,ED,B0,11,00,96,06,02,ED,B0,21,00,90
200 DATA 11,00,9E,06,02,ED,B0,11,00,A6,06,02,ED,B0
210 DATA 11,00,AE,06,02,ED,B0,21,00,98,11,00,B6,06
220 DATA 02,ED,B0,11,00,BE,06,02,ED,B0,C3,00,01,AF
230 DATA 5F,0E,C1,C3,66,C6,0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0
240 DATA E5,D1,01,00,1C,ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A
250 DATA C6,32,DA,C6,21,00,01,16,1B,E5,D5,CD,80,BE
260 DATA D1,E1,01,00,18,09,14,7A,FE,21,20,EF,21,00
270 DATA 05,11,00,01,01,00,1C,ED,B0,16,DC,06,24,ED
280 DATA B0,16,1D,06,4C,ED,B0,F3,62,16,21,E5,D5,CD
290 DATA 80,BE,D1,E1,01,00,18,09,14,7A,FE,24,20,EF
300 DATA F3,01,7E,FA,AF,ED,79,21,00,01,11,00,C0,01
310 DATA 00,1C,ED,B0,16,01,06,7F,ED,B0,16,88,06,06
320 DATA ED,B0,16,90,06,06,ED,B0,16,98,06,04,ED,B0
330 DATA 21,FC,E7,22,CF,0E,7D,32,00,27,3E,20,32,BB
340 DATA 0C,AF,32,0A,CD,32,2C,E5,32,21,E5,32,22,E5
350 DATA 32,B8,EF,32,AE,62,32,BC,75,C3,40,00,00,00
```

STEEVE MAC QUEEN (COMPIL)

```
10 REM Energie et munitions infinies
20 REM Sur STEVE Mc QUEEN (Version Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 PRINT"Insérez l'original de STEVE Mc QUEEN...
50 CALL &BB18:MEMORY &1A3D:MODE 1:BORDER 0
60 FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT
70 LOAD"presente.ecr",&4A00:LOAD"presdeco",&4000
80 CALL &4000:INK 0,15:INK 2,10:INK 3,25
90 LOAD"lancemen",&1A3E:POKE &1AFC,&F
100 FOR p=&1FA0 TO &1FB7:READ a$:a=VAL("&"+a$)
110 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
120 IF ck=&760 THEN 140
130 PRINT"Erreur dans les datas !":END
140 CALL &BB18:MODE 1:FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT
150 LOAD"loader.bin",&C000:CALL &1FAA
160 DATA AF,32,7D,15,32,3A,28,C3,A0,00,21,3E,1A,11
170 DATA 3E,0A,01,70,05,ED,B0,C3,44,0A,00,00,00,00
```

TURRICAN II

```
10 REM Vies,lames de feu et temps infinis
20 REM Sur TURRICAN II (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &3FFF:FOR p=&A580 TO &A644
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&49EA THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
100 PRINT"2 > Tout infini":PRINT:PRINT
110 INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 110
120 IF chx<>1 THEN 140
130 POKE &A600,&3D:POKE &A62A,&3D
140 MODE 1
150 PRINT"Insérer l'original de TURRICAN II...
160 PRINT"Face B (Protection ouverte)...
170 CALL &BB18:CALL &A618
180 IF PEEK(&A57F)<>&7E THEN 140
190 MODE 1
200 PRINT"Insérer l'original de TURRICAN II...
210 PRINT"Face A (Protection ouverte)...
220 CALL &BB18:CALL &A5EE
230 IF PEEK(&A57F)<>&7E THEN 190
240 POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0:RUN"disc"
250 DATA 66,C6,07,1E,00,2E,00,DF,80,A5,C9,16,0A,0E
260 DATA 83,26,40,CD,83,A5,16,12,0E,8A,26,42,CD,83
270 DATA A5,16,16,0E,86,26,44,CD,83,A5,16,1E,0E,85
280 DATA 26,46,CD,83,A5,16,22,0E,8A,26,48,C3,83,A5
290 DATA 16,04,0E,84,26,40,CD,83,A5,16,09,0E,81,26
300 DATA 42,CD,83,A5,16,0E,0E,85,26,44,CD,83,A5,16
310 DATA 14,0E,87,26,46,CD,83,A5,16,1C,0E,81,26,48
320 DATA CD,83,A5,16,24,0E,81,26,4A,C3,83,A5,3E,66
330 DATA 32,80,A5,CD,8B,A5,3A,35,41,32,7F,A5,FE,7E
340 DATA C0,3E,00,32,37,41,32,A5,43,32,21,45,32,46
350 DATA 47,32,B5,48,3E,4E,32,80,A5,C3,8B,A5,3E,66
360 DATA 32,80,A5,CD,B8,A5,3A,11,40,32,7F,A5,FE,7E
370 DATA C0,3E,00,32,13,40,32,EE,42,32,62,44,32,5E
380 DATA 47,32,F3,48,32,DB,4A,3E,4E,32,80,A5,C3,B8
390 DATA A5
```

PARAGLIDING (COMPIL)

```
10 REM Accès direct aux balades sans brevet
20 REM Sur PARAGLIDING (Version Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 PRINT"Insérez l'original de PARAGLIDING...
50 CALL &BB18:MEMORY &7000
60 LOAD"load":MODE 1:PRINT"1 = ALPES"
70 PRINT"2 = HIMALAYA":PRINT"3 = G' CANYON"
80 PRINT"4 = ANDES":PRINT:PRINT
90 INPUT"CHOIX ";bal:IF bal<1 OR bal>4 THEN 90
100 POKE &7274,bal-1:CALL &7200
```

JEUX CRACK
AMSTRAD CPC / CPC+

RODLAND

```
10 REM Vies infinies + choix LEVEL de départ
20 REM Sur RODLAND (Version Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MODE 1:INPUT"LEVEL DE DEPART (1 a 32) ",lv
50 IF lv<1 OR lv>32 THEN 40
60 lv=lv-1:MODE 1
70 PRINT"Insérez l'original de RODLAND...
80 CALL &BB18:MEMORY &24FF:LOAD"loader.bin"
90 FOR p=&2500 TO &2516:READ a$:a=VAL("&"+a$)
100 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT:POKE &250B,lv
110 IF ck<>&68F THEN 120 ELSE CALL &2500
120 PRINT"Erreur dans les datas !":END
130 DATA 21,09,25,22,03,39,C3,AD,38,21,3E,00,22,5C
140 DATA 78,3E,B7,32,00,82,C3,13,66,00,00,00,00,00
```

THE CRYPT (COMPIL)

```
10 REM Energie infinie
20 REM Sur THE CRYPT (Version Disk)
30 REM Pour la Compil 'VIRTUAL WORLDS'
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MODE 1:PRINT"Insérez VIRTUAL WORLDS Face B...
60 CALL &BB18:MEMORY &3FFF:LOAD"crl"
70 POKE &4D,&21:POKE &4E,&F0:POKE &4F,0
80 POKE &50,&E5:POKE &4042,0:POKE &400C,&4D
90 FOR p=&F0 TO &FC:READ a$:a=VAL("&"+a$)
100 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
110 IF ck<>&517 THEN 120 ELSE CALL &4000
120 PRINT"Erreur dans les datas !":END
130 DATA AF,32,78,69,32,9D,70,32,07,7C,C3,80,1E
```

TOTAL ECLIPSE (COMPIL)

```
10 REM Eau et temps infinis
20 REM Sur TOTAL ECLIPSE (Version Disk)
30 REM Pour la Compil 'VIRTUAL WORLDS'
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MODE 1:PRINT"Insérez VIRTUAL WORLDS Face A...
60 CALL &BB18:MEMORY &3FFF:LOAD"te"
70 POKE &4D,&21:POKE &4E,&F0:POKE &4F,0
80 POKE &50,&E5:POKE &4042,0:POKE &400C,&4D
90 FOR p=&F0 TO &F9:READ a$:a=VAL("&"+a$)
100 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
110 IF ck<>&335 THEN 120 ELSE CALL &4000
120 PRINT"Erreur dans les datas !":END
130 DATA AF,32,01,6A,32,59,6A,C3,16,1B
```

CASTLE MASTER (COMPIL)

```
10 REM Energie infinie
20 REM Sur CASTLE MASTER (Version Disk)
30 REM Pour la Compil 'VIRTUAL WORLDS'
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MODE 1:PRINT"Insérez VIRTUAL WORLDS Face B...
60 CALL &BB18:MEMORY &3FFF:LOAD"cml"
70 POKE &4D,&21:POKE &4E,&F0:POKE &4F,0
80 POKE &50,&E5:POKE &4042,0:POKE &400C,&4D
90 FOR p=&F0 TO &FC:READ a$:a=VAL("&"+a$)
100 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
110 IF ck<>&44C THEN 120 ELSE CALL &4000
120 PRINT"Erreur dans les datas !":END
130 DATA AF,32,29,6B,32,05,73,32,6F,7E,C3,40,0B
```

DRILLER (COMPIL)

```
10 REM Energie,bouclier et temps infinis
20 REM Sur DRILLER (Version Disk)
30 REM Pour la Compil 'VIRTUAL WORLDS'
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MODE 1:PRINT"Insérez VIRTUAL WORLDS Face A...
60 CALL &BB18:MEMORY &1436:MODE 1:FOR i = 0 TO 3
70 INK i,0:NEXT:BORDER 0:LOAD"dscn1",&C000
80 INK 1,11:INK 2,26:INK 3,24:LOAD"drill"
90 FOR i =0 TO 3:INK i,0:NEXT:LOAD"dscn2",&C000
100 POKE &6BF4,0:POKE &6D87,0:POKE &6755,0
110 POKE &6737,0:POKE &68B0,0:INK 1,15
120 INK 2,23:INK 3,9:CALL &489F
```

JEUX CRACK AMSTRAD CPC / CPC+

CASTLE MASTER
Compil VIRTUAL WORLDS

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 82 F2 33 6B par ØØ F2 33 6B et les octets 35 21 D8 71 par ØØ 21 D8 71 et les octets Ø5 F2 79 7E par ØØ F2 79 7E.
(Carine & Nicolas)

DRILLER
Compil VIRTUAL WORLDS

Pour avoir du temps infini, faites :
POKE &6737
POKE &6755,Ø.

Pour avoir un bouclier infini, faites :
POKE &68BØ,Ø.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &6BF4,Ø
POKE &6D87,Ø.
(Carine & Nicolas)

DRILLER
Compil VIRTUAL WORLDS

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets EF 39 7E 3D par EF 39 7E ØØ et les octets EØ 39 34 23 34 3D par EØ 39 34 23 34 ØØ.

Pour avoir un bouclier infini, remplacez les octets 39 B7 28 1A 3D par 39 B7 28 1A ØØ.

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3A B9 39 D6 Ø5 par 3A B9 39 D6 ØØ (2 fois).
(Carine & Nicolas)

TOTAL ECLIPSE
Compil VIRTUAL WORLDS

Pour avoir du temps infini, faites :
POKE &6AØ1,Ø.

Pour avoir de l'eau infinie, faites :
POKE &6A59,Ø.
(Carine & Nicolas)

TOTAL ECLIPSE
Compil VIRTUAL WORLDS

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 21 7A 1B 34 par 21 7A 1B ØØ.
Pour avoir de l'eau infinie, remplacez les octets 3D 32 51 1B par ØØ 32 51 1B.
(Carine & Nicolas)

CASTLE MASTER
Compil VIRTUAL WORLDS

Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &6B29,Ø
POKE &73Ø5,Ø
POKE &7E6F,Ø
(Carine & Nicolas)

RESCATE EN EL GOLFO

Pour être invincible dans la première partie, faites:
POKE &B3CB,&C9
Pour être invincible dans la deuxième partie, faites:
POKE &9A9F,&C9
(FORGETTE)

SAINT DRAGON

Pour avoir les crédits infinis recherchez les octets 3D B7 32 E7 15 et remplacez-les par ØØ B7 32 E7 15.
(FORGETTE)

RESCATE EN EL GOLFO

Pour être invincible pour la première partie recherchez les octets c8 3a 58 ac 4f et remplacez le c8 par c9.

Pour être invincible pour la deuxième partie recherchez les octets c8 3a 6e 3d 4f et remplacez le c8 par c9
(FORGETTE)

SAINT DRAGON

Pour avoir des crédits infinis, faites :
POKE &15F7,Ø
(FORGETTE)

4*4 OFF ROAD RACER

Pour dérégler les concurrents, recherchez les octets Ø1 2Ø Ø5 11 ØØ et remplacez le Ø1 par Ø. Puis recherchez les octets Ø1 28 Ø4 79 32 et remplacez le Ø1 par Ø. Puis une dernière fois, recherchez Ø1 2Ø Ø2 4f 79 et remplacez le Ø1 par Ø.
(FORGETTE)

GEMINI WING

Pour avoir des vies infinies recherchez les octets 21 Ø4 3f 35 af et remplacez le 35 par Ø
(FORGETTE)

4*4 OFF ROAD RACER

Pour dérégler les concurrents:
POKE &8685,Ø
POKE &9Ø53,Ø
POKE &9e53,Ø
(FORGETTE)

E-MOTION

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:
POKE &1344,&C9
(FORGETTE)

ELVEN WARRIOR

Pour avoir des flèches infinies, faites :
POKE &1B26,Ø

Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &1685,Ø
POKE &135B,Ø

Pour avoir des clefs infinies, faites :
POKE &18DF,Ø
(FORGETTE)

GOLDEN AXE

Pour avoir des crédits infinis, faites :
POKE &77E3,Ø
(FORGETTE)

E-MOTION

Pour avoir de l'énergie infinies recherchez les octets cØ 32 a6 4e et remplacez le cØ par c9
(FORGETTE)

ELVEN WARRIOR

Pour avoir les flèches infinies recherchez les octets eØ d6 Ø1 27 77 et remplacez le Ø1 par Ø
Pour avoir les clefs infinies recherchez les octets ØØ d6 Ø1 27 32 et remplacez le Ø1 par Ø
Pour avoir de l'énergie infinies recherchez (deux fois) les octets 34 18 Ø1 35 7e e6 et remplacez le 35 par Ø
(FORGETTE)

JEUX CRACK
ATARI ST/STE

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS 'NORMAUX'

Pour nous, un listing normal est un listing qui n'utilise aucun autre programme ou bout de programme. Il vous suffira donc de le taper entièrement sur votre Basic ou GFA Basic suivant les cas (c'est dit en en-tête du listing) et de sauvegarder ce programme complet sur une disquette vierge. Pour le lancer il suffira de le charger avec votre Basic (commande LOAD) et de faire RUN. Suivez ensuite les instructions. Dans certains cas, le programme créera un autre fichier qui aura l'extension "PRG" ou qui aura la particularité de se trouver dans le répertoire "auto" de votre disquette. Dans ce cas précis, il ne faudra pas le lancer à partir du Basic mais simplement double-cliquer (clic, clic avec la souris) dessus comme pour un programme normal. Le programme vous demandera tout seul, comme un grand, d'insérer la disquette de jeu originale...

METHODE POUR UTILISER NOS LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre BASIC, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA et le ST BASIC qui est fourni avec votre ATARI ST.
LE GFA ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne. Le ST BASIC nécessite des numéros de ligne. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.
Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN', Après avoir mis la disquette* bien évidemment.
Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge donc dans ces cas-là, ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge.
Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier '.PRG' qui devra être exécuté à partir du GEM où même qui sera dans un répertoire 'AUTO', auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebootant, avec cette disquette..
* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde. Si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

LES EDITEURS DE SECTEURS

Lorsque vous avez fini de bidouiller une disquette, n'oubliez pas d'attendre que le lecteur de disquette soit éteint, sortir la disquette, la verrouiller en écriture, la remettre, et rebooter dessus (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft.).

- LA RUSE DU GRAND PATCHEUR -

La ruse du grand patcheur : Si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou plus précisément celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez formatter une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettrez celle-ci juste le temps de lire la première piste et une fois fait, vous la remplacez par la disquette* du jeu. Si l'ordinateur vous dit "secteur non trouvé" ou un message du même genre, reéssayez en mettant 1Ø secteurs au formatage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant)

- ULTIMATE RIPPER -

Mettez la disquette que vous voulez patcher dans le lecteur avant de rentrer dans l'option Editeur disque. L'option lire les informations du boot secteur s'exécutera automatiquement, appuyez sur 'F1' si les informations vous semblent correctes c'est-à-dire le nombre de secteurs entre 9 et 11, et la piste de fin entre 79 et 81, appuyez sur 'return', si elles ne sont pas correctes, faites les modifications pour qu'elles le deviennent puis appuyez sur 'return'. Maintenant, appuyez sur 'F3' (recherche), 'H' (Hexa), tapez la chaîne à rechercher sans aucun espace et celle à remplacer. Lorsque la chaîne sera trouvée, appuyez sur 'F1' pour remplacer et sauvegarder.

- DISCO-SCOPIE -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.
Démarrerz le soft en cliquant sur "SCOPIE.PRG". Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher et allez dans le menu de lecture et sélectionnez l'option "Recherche disque"... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton 'Chaîne hexa'. Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton 'Valider'. L'ordinateur se met alors à rechercher sur la disquette la chaîne. Une fois trouvée, le message chaîne trouvée apparaît avec l'adresse de celle-ci. Cliquez sur le bouton 'Editer', et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton 'insertion', un nouvel icône apparaît. Cliquez sur le bouton 'Hexa'. Déplacez le curseur jusqu'à l'adresse qui vous a été donnée lors de la recherche. Modifier les octets, et appuyez sur la touche 'CLR HOME' (surtout pas 'RETURN'). Allez dans le menu écriture. Sélectionnez secteur et validez l'écriture.

- MUTIL -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.
Si vous êtes débutant, son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enlèverez la disquette* pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplacer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini). Cela fait, vous sélectionnerez l'option "éditer disquette" (sauf si on vous précise un nom de fichier , où vous devrez alors sélectionner l'option "éditer fichier"). Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets. Vous cliquerez sur le bouton 'SEARCH', et vous tapez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement il faut toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair sinon...BUG!!!). Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyez sur le bouton 'EXIT'. L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et si vous voulez donc les enregistrer, il vous faudra répondre 'Yes'.

- DISK DOCTOR -

Cet utilitaire sert aussi à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.
Tout comme MUTIL, il est assez répandu, et vous servira aussi à utiliser les patchs du canard le plus bô. Pour vous en servir, suivez le guide...
Charger DISK DOCTOR, mettre la disquette* à éditer dans le lecteur .Allez dans le menu "FILE", Choisir l'option "OPEN DISK", Sélectionnez le drive. Dans le menu "MOVE", choisir l'option "SEARCH". Entrer la chaîne hexadécimale à rechercher, et une fois la chaîne trouvée, modifier les valeurs. Aller dans le menu "SECTOR" et choisir l'option "WRITE SECTOR TO DISK".

JEUX CRACK
ATARI ST / STE

ROBIN HOOD

Voici quelques astuces qui pourraient vous aider dans ce jeu:

- Tout d'abord, il serait temps de se faire des alliés, vous ne pensez pas? Allez en bas à droite, il y aura un homme qui gardera le pont de son île (en l'occurrence Petit Jean). Pour qu'il s'intègre parmi vos hommes ne prenez pas en compte ses menaces et avancez sur le pont. Par la suite il vous demandera une mission donnez lui votre argent, il le distribuera aux pauvres.

- Allez ensuite voir le druide-prêtre qui se trouve en haut à gauche. Passez le ponton et parlez-lui, il vous offrira une boule de cristal (une carte qui se situe dans le monde dans lequel vous évoluez).

- Chassez les cerfs quand ils se présentent à vous.

- Sauvez monsieur Hill devant la potence. En gage de remerciement il vous offrira une corne (qui vous permettra à chaque fois que vous aurez besoin d'appelez vos hommes).
Pour ce faire, après la déclaration du shérif de ne pas chasser le cerf, allez à la potence un homme sera pendu d'ici peu et vous tuerez d'une flèche le garde qui le détient (visez bien).

- Aller voir le curé et pilliez-le. Il vous donnera 6 pièces d'or (que vous distribuerez aux pauvres par l'intermédiaire de Petit Jean ou Hill). Devant les remparts il sera assis, déprimé, parlez-lui, il vous donnera une soutane qui vous permettra de vous déplacer en ville et dans le château.

- Tuez tous les gardes (les uns à la suite des autres).

- Tuez le renard qui se cache près du château dans la grotte d'une murette. Tirez une flèche dans la grotte et semez-le en courant. Revenez et relancez une flèche dans la grotte, il sera tué.

- Si vous vous ennuyez, allez en bas, un poil à gauche et entraînez Robin au tir à l'arc.

- Marianne, la fille du shérif: parlez-lui à maintes reprises elle vous offrira un anneau magique en gage d'amour (il vous permettra de savoir qui est avec vous).

- Enfin la dernière action faite sortir, grâce à votre soutane que vous enlèverez, les gardes du château.Tuez le méchant shérif et voilà c'est fini vous vous marierez avec Marianne.
(Jérôme MOLLIER-PIERRET)

HELLFIRE

Compil Menu 25

Pour avoir des vies infinies, appuyez sur la touche 'Help' puis tapez 'Y' trois fois (juste le 'Y') pendant le chargement.
(Philippe DONOT)

WRESTLEMANIA

Pour gagner à tous les coups lors des accrochages et exécuter sa prise spéciale, lorsque votre adversaire vous agrippe au cou, mettez le jeu en mode pause (touche 'P'), branchez la souris sur le port 1 de l'ordinateur et "double-cliquez" trois fois sur le bouton de gauche de la souris. Réactivez la pause et replacez votre manette. Avec ce coup vous serez presque invincible.
(Franck-Olivier BAUDOUIN)

SIMCITY

Si vous possédez SIMCITY et TERRAIN EDITOR et que lors d'une de vos parties vous vous retrouvez sur la paille, pas de panique, sauvegardez votre partie. Chargez TERRAIN EDITOR, éditer votre sauvegarde, ne changez rien au décor et enregistrez à nouveau votre partie. Maintenant rechargez la dans SIMCITY et abracadabra votre argent est revenu.
(Benjamin BERNARD)

POPULOUS II

Quand vous jouez en mode Conquest, mettre votre doigt sur la touche 'F9' et votre énergie augmente tant que vous appuyez dessus!
(Benjamin BERNARD)

POPULOUS II

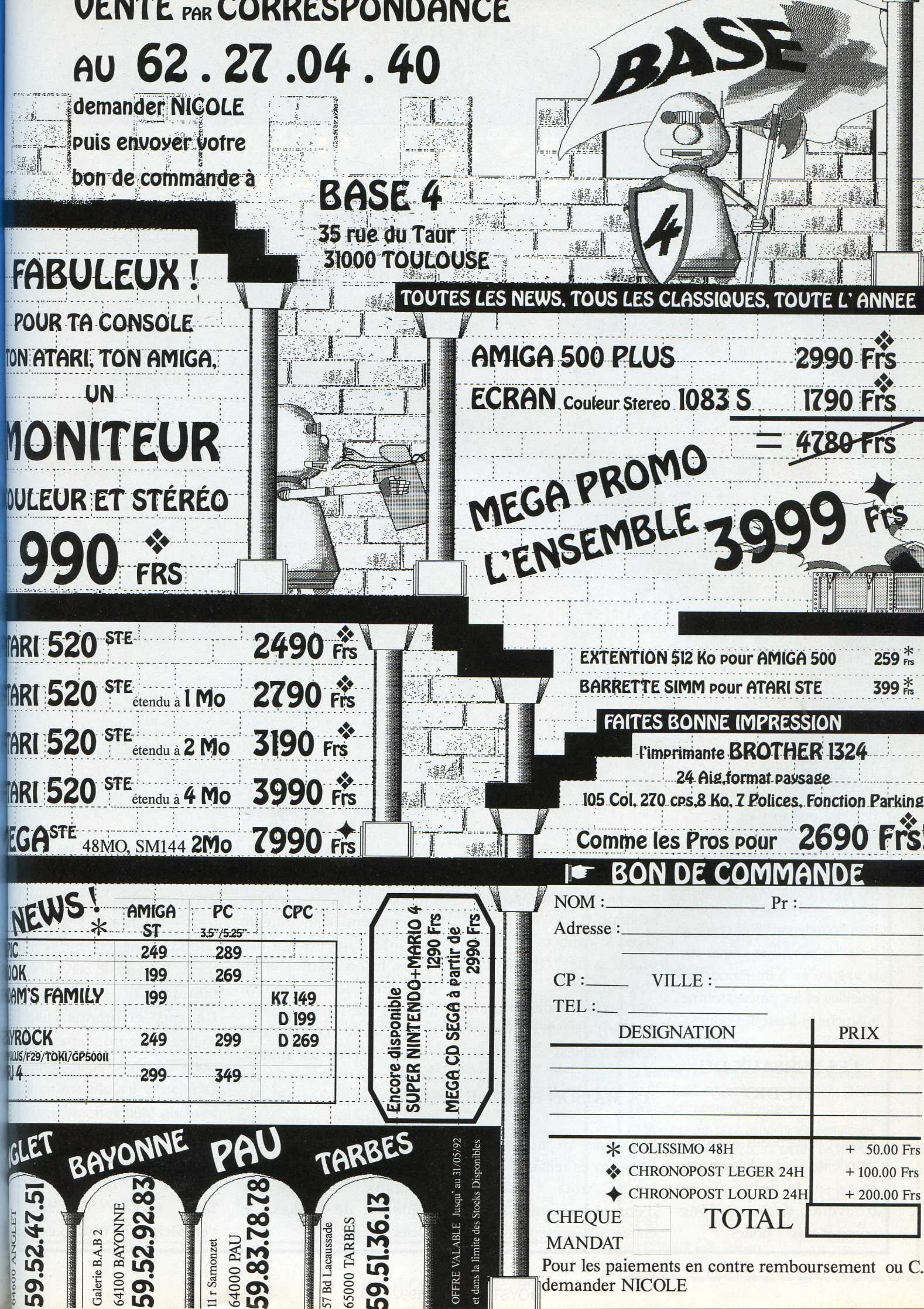
Voici de quoi finir ce jeu:
Utiliser le code joueur suivant:
KIDAJENCWPMNIQUF
Puis prendre comme code niveau WOITAB pour accéder au niveau 999 et de jouer. Enfin voici un petit truc permettant de gagner les niveaux avec aisance:
Placer la souris à l'endroit désiré sur la carte magnifiée puis appuyez sur l'une des deux touches à droite de la touche 'P'.
(Benoît CORNE)

ROD LAND

Pour devenir invulnérable, pendant le jeu activez la pause et appuyez 5 fois sur la touche 'Help'.
(Geoffroy le branché!)

STARRAY

Quand le jeu commence appuyez sur la barre d'espacement et choisissez "RESTART LEVEL 1" appuyez sur la flèche qui indique la droite cela vous permettra de changer de level.
(Caroline & Yoann TOMASI)



VENTE PAR CORRESPONDANCE
AU 62.27.04.40
demander NICOLE
puis envoyer votre
bon de commande à
BASE 4
35 rue du Taur
31000 TOULOUSE
BASE
4
TOUTES LES NEWS, TOUS LES CLASSIQUES, TOUTE L' ANNEE
FABULEUX !
POUR TA CONSOLE
TON ATARI, TON AMIGA,
UN
MONITEUR
OULEUR ET STÉRÉO
990 ❖ FRS
AMIGA 500 PLUS 2990 Frs ❖
ECRAN Couleur Stereo 1083 S 1790 Frs ❖
= 4780 Frs
MEGA PROMO
L'ENSEMBLE 3999 Frs ✦
ARI 520 STE 2490 Frs ❖
ARI 520 STE étendu à 1 Mo 2790 Frs ❖
ARI 520 STE étendu à 2 Mo 3190 Frs ❖
ARI 520 STE étendu à 4 Mo 3990 Frs ❖
EGA STE 48MO, SM144 2Mo 7990 Frs ✦
EXTENTION 512 Ko pour AMIGA 500 259 Frs *
BARRETTE SIMM pour ATARI STE 399 Frs *
FAITES BONNE IMPRESSION
l'imprimante BROTHER 1324
24 Aig, format paysage
105 Col, 270 cps, 8 Ko, 7 Polices, Fonction Parking
Comme les Pros pour 2690 Frs ❖
NEWS ! *
AMIGA ST | PC 3.5"/5.25" | CPC
PIC | 249 | 289 |
OOK | 199 | 269 |
AM'S FAMILY | 199 | | K7 149 D 199
YROCK | 249 | 299 | D 269
LUS/F29/TOKI/GP500II
J 4 | 299 | 349 |
Encore disponible
SUPER NINTENDO+MARIO 4 1290 Frs
MEGA CD SEGA à partir de 2990 Frs
☛ BON DE COMMANDE
NOM : Pr :
Adresse :
CP : VILLE :
TEL :
DESIGNATION | PRIX
* COLISSIMO 48H + 50.00 Frs
❖ CHRONOPOST LEGER 24H + 100.00 Frs
✦ CHRONOPOST LOURD 24H + 200.00 Frs
CHEQUE
MANDAT
TOTAL
Pour les paiements en contre remboursement ou C.
demander NICOLE
GLET
64600 ANGLET
59.52.47.51
BAYONNE
Galerie B.A.B 2
64100 BAYONNE
59.52.92.83
PAU
11 r Samonzet
64000 PAU
59.83.78.78
TARBES
57 Bd Lacaussade
65000 TARBES
59.51.36.13
OFFRE VALABLE Jusqu' au 31/05/92
et dans la limite des Stocks Disponibles

ELVIRA II THE JAWS OF CERBERUS

On ne chaume pas joystick... heureusement que Rudi et Chantal PALESE étaient là, pour nous passer cette super solution!

PORTAIL DU STUDIO ET PARKING

Au début, ne bouge pas tout de suite, mais ramasse le trèfle à quatre feuilles sous le panneau publicitaire et la pierre dans le coin en bas à gauche. Lance cette pierre dans la fenêtre de la cabane. Entre et va à droite. Ouvre l'armoire qui se trouve à droite et prends les clés du gardien mort. Prends ensuite tout ce qui se trouve sur le panneau d'affichage. Pendant que tu y es, prends et mets le gilet pare-balles et le chapeau. Mets la clé dans le terminal et introduit le code. Ceci ouvre la grille. Retourne à l'extérieur jusqu'au portail et clique sur la voiture au loin. Prends les tenailles et les pinces, tourne à gauche et passe les portes.

LES BUREAUX DU STUDIO

Prends l'ascenseur jusqu'au deuxième. Quitte l'ascenseur et va sur la droite. Tu te trouveras dans un long corridor avec 7 portes.

Va dans la salle des ordinateurs et prends le livre.

Va dans la salle de maquillage et prends le miroir dans la poubelle.

Va dans la chambre d'Elvira et prends la lime à ongle, les mouchoirs, la serviette de bain, le journal, les pop-corn, trois bonbonnes de laque, le trèfle en argent et l'appareil à friser les cheveux (qui se trouve dans la housse de toilette).

Va à la porte au fond du corridor et prends un disque dans la boîte et prends aussi le magnétophone.

Va dans le bureau du directeur et prends le siphon à soda.

Vas à la cantine et prends les gâteaux et le soda.

Va au sous-sol via l'ascenseur. Fais la conversation avec le chef indien et il sera grand temps de concocter quelques sorts. Fabrique le sort "Protection" (avec le canuette), "Breath under water" (pop-corn, chewing-gum et les gâteaux), "Healing Hands" (trèfle), 5 "Ice Darts", "Unseen Shield" et "Luck".

LA MAISON HANTEE

Retourne au niveau par lequel tu es rentré et trouve les trois studios d'enregistrement près des entrées d'ascenseur.

Introduis le code pour le n°2 et passe à nouveau les portes. Prends le casque et le gantelet de l'armure à droite. Entre dans le cabinet de travail en passant par la porte qui se trouve entre les deux chevaliers. Prends le livre de prières du tiroir et fait le sort "Unholy barries" avec cet objet. De retour au salon prends le vase en verre et fait le sort "Detect Trap" et avec le sceau près du feu le sort "Protection". Maintenant quitte la pièce et monte les escaliers en prenant à droite. Tourne à droite une fois arrivé en haut et deux fois à gauche vers la première porte. Ceci est la nurserie. Prends les trois blocs de construction et rends toi au salon. Tiens toi à deux distances de la bibliothèque, devant l'esprit et pose un bloc devant la porte par terre, et rends toi rapidement à la bibliothèque. Une fois à l'intérieur, tu y trouveras évidemment beaucoup de livres de références et des notes intéressantes d'un livre. En le refermant tombera une formule, garde-la! Retourne par où tu es venu et dépose tes affaires. Ainsi tu pourras les récupérer plus tard. Ne dépose pas cependant le fer à friser, le stylo, les clés, le gantelet, le casque et ni les couteaux. Change la bouteille de selkes en "Detect Trap".

Maintenant regarde dans la petite armoire et tu seras transporté dans le garde manger. Prends les bottes et mets-les. Prends le fromage, la viande, le vin et le pain. Fais le sort "Courage" et "Breath Under water". Laisse tes clés et ton stylo et chauffe le thermostat à l'aide du fer à friser. Prépare toi à utiliser les "Ice Darts" sur ton premier ennemi. Mais avant cela mets toutes tes protections; le gantelet et le casque. Ce sont les seules choses que tu ne portes pas encore. Jette le sort "Unseen Shield" et "Luck" et pendant que tu y es enregistre le jeu. Tu vas certainement être à court de flèches, alors prépare toi à agir hystériquement (beserk) avec le canif.

Tourne à droite et descend les escaliers, ensuite à gauche en bas pour entrer dans le laboratoire. Prends le flacon jaune et le flacon rouge, le coeur, le cerveau et fabrique le sort "Turn Undead" et prends aussi toutes les éprouvettes. La porte à droite c'est la cuisine. Déposes-y les affaires, sauf les surfs. Mets l'armure, entre dans le vestibule et tourne à gauche, et tout de suite utilise le sort "Turn Undead". Le sort "Courage" t'empêchera de t'évanouir.

ELVIRA II
THE JAWS OF CERBERUS (SUITE)

Jette le sort "Brainboost" avant de fabriquer beaucoup d'autres sorts; "Revive" (fromage, le flacon rouge), "Telehineois" (le magnétophone qui contient un aimant), glue (adhésif dans la boîte jaune de la cuisine) "Protection" (sceau), "Luck" (les souliers d'équitation dans le sceau), quelques "Fireballs" (journal, mouchoirs, calendriers, carte postale, tous papiers), quelques "Magic Muscles" (casseroles et autres pots, boîtes et couteaux), deux "Detect Traps" et quelques "Healing Hands". Garde le couteau à viande et les pinces pour un usage ultérieur.

Ramasse tout à la cuisine et retourne à tes affaires afin d'y déposer les nouveaux objets. Prends l'armure, la formule et le crucifix. Rends toi en haut et prends les escaliers de gauche qui mènent à la salle de bains et prends la serviette et l'éponge. Quitte cette pièce et tourne à droite. Mets ton armure et utilise le sort "Magic Muscles" et rends toi dans la chambre à coucher couleur lavande qui se trouve en face. Tire les draps et tue le fantôme avec les "Ice Darts". Prends les scriptes et les tableaux et pousse le bouton rouge sous le lit pour arriver dans la chambre secrète. Attrape le calice et les bougies et quitte cet endroit. Utilise le crucifix pour chasser les méchants. Prends les objets qui se trouvent sur la cheminée et fabrique le sort "Luck". Tourne à droite et prends la deuxième porte à droite. Mets ton armure et utilise du "Courage". Quand tu reviendras à toi prends le cousin et le diapason. Et maintenant retourne en bas et laisse tes affaires. Retourne au sous-sol et prends l'extincteur près du chef. Fauche le sac des médicaments et la tige en cuivre, et utilise "Fire Balls" sur le Yéti si nécessaire.

Tu as maintenant besoin de quelques trucs qui se trouvent dans la chambre des costumes, qui se trouve en haut. La procédure usuelle demande de mettre l'armure, et de jeter le sort "Unseer Shield" et sois prêt avec le couteau à viande. Maintenant entre et défoule-toi sur la vieille sorcière. Change sa prunelle en le sort "Fear". Allume l'interrupteur qui se trouve derrière toi et prends la robe de magicien, l'épée et la chemise de laboratoire. Enfin une vraie arme! Traverse le vestibule et va dans la chambre de maquillage. Contrôle les tableaux que tu possèdes pour l'apprentissage du sorcier. Utilise le miroir, les perruques et le maquillage pour être bien dans ton rôle. Mets la chemise de laboratoire et retourne au laboratoire où se trouve le docteur. Offre de l'aide et il te fabriquera des poisons. Contrôle que tu as la formule trouvée dans la bibliothèque et quitte cet endroit.

Retire ton déguisement et utilise la potion sur de la viande. Donne la au poisson dans le salon et retire la clé de l'aquarium. Ceci ouvrira le coffre qui se trouve derrière le tableau avec le canard. Prends le calumet et retourne en haut et tourne à gauche dans le vestibule principal. Rends toi vers l'escalier tout au bout, qui a l'air sinistre, il te mènera au grenier. Tu es seul ici, mais un conseil, utilise un de tes sorts lorsque tu entres dans la chambre. Fabrique des softs et il sera grand temps de partir. Laisse tout sauf les armes, l'armure, les éprouvettes, le crucifix, le coussin, les serviettes, les bouteilles de gin et de vodka, les sorts, et les objets en métal précieux, le miroir, la laque, le costume de magicien, maquillage, les clés et le stylo.

ELVIRA II
THE JAWS OF CERBERUS (SUITE)

LE CIMETIERE

Mets l'armure et utilise l'épée comme arme. Marche le long du hall et dépêche toi de traverser le cimetière. Ne traîne pas sinon les chauves-souris te voleront toute ton énergie. Cours dans l'église. Fabrique le sort "Magic Arrow" avec les objets en métal précieux et avec les reliques fabrique le sort "Holy Blast". Prends le livre de prière et garde-le précieusement. Remplis les éprouvettes avec l'eau bénite et utilise une des fioles vides avec le crucifix pour fabriquer le sort "Bless". Utilise ceci pour augmenter la puissance de tes armes. Fabrique toi un stick de "Healing Hands" et de "Ice Darts". Maintenant tire la chaise vers la gauche. Mets l'armure et jette le sort "Protection". Ouvre la trappe en dessous pour entrer dans les catacombes.

LES CATACOMBES

Tue les bauhees et déplace la dalle. Tu vas être ici pour un moment, alors fais toi une carte. Presque chaque alcôve est truffée de pièges alors enregistre à intervalles réguliers. Les pièges peuvent être désarmés. Au moment où ton niveau d'expérience atteint huit, utilise "Brain Boost". Fabrique les sorts "Feering Blade" (stylo et clé), "Illusion" (miroir), "True Flight" (cousin). Utilise "Feering Blade" sur la dague (poignard) que tu trouves au niveau deux. Utilise ceci avec le sort "Bless" et fabrique le dernier sort. Lorsque ton expérience atteint neuf, utilise un peu d'eau bénite pour le sort "Cure Wounds" et fabrique le sort "Nova" (laque et bouteilles). N'utilise pas "Telehineois", "Busyancy" ou "Holy Blast" et garde au moins un "Holy Barrier" en réserve. C'est ici que tu trouveras Elvira. Cependant celle-ci se révèle être un fantôme, alors tue la. Ramasse la lance. De retour dans l'église, l'ange de la mort se rapproche de toi par derrière, jette le sort "Unholy Barrier" et ne bouge pas sinon ce sera sans effet, commence par lui jeter "Holy Blast" et ensuite "Fire Balls". Si il est toujours là alors achève le avec "Ice Darts".

L'ANTRE AUX ARAIGNEES

Il est temps de changer de monde. Retourne à ton tas d'affaires et refais le plein de sorts, de même que les sorts qui permettent de te défendre (autant que possible). Tu as aussi besoin de l'épée, de l'armure, du liquide jaune dans la flasque, et de la lime à ongle. Ramasse tous les cristaux et ces champignons car ils ont des propriétés pouvant être utilisées pour fabriquer des sorts. Chaque méchant doit être tué pour pouvoir atteindre les bons. Trouve l'ascenseur et fait le fonctionner. Change les cristaux en un sort dès que tu les trouves. Les champignons comestibles font de bons sorts comme "Herbal Healing". Au niveau A, utilise "Busyancy" et "Breath under water" avant d'entrer dans le lac. Au fond à côté de la nymphe, il y a une corde, prends-la. Au niveau B il y a une petite cellule sur le côté avec une formule secrète gardée par un scorpion. Au niveau D tu trouveras le directeur. Prends la clé à gauche de son portefeuille, utilisant le sort "Telehineois" pour l'avoir. A ce niveau se trouve aussi l'araignée géante. Lance une "Ice Dart" pour attirer son attention. Une fois qu'elle te pourchasse, mène-la à l'ascenseur. Traverse les deux portes et referme-les derrière toi. Elle sera prisonnière et ainsi tu pourra visiter sa toile. Tue le fantôme et prend le tomahawk. Pour quitter cette antre, balance toi avec la corde qui pend de la toile pour atteindre le niveau C. Prends l'ascenseur pour aller au niveau A.

FINAL

La véritable Elvira est retenue à l'intérieur de la maison hantée. Arrête-toi juste à l'entrée et prends le baromètre sur le mur. change le en "Summon Storm". Monte sur le toit de la maison et évoque le sort l'orage avec ce sort. Maintenant retourne au sous-sol où se trouve le monstre de Frankenstein (prends garde que tu aie les pinces à portée de main). Monte le levier à droite et allume l'interrupteur à gauche. Rapidement coupe le fil de sa tête. Prends la bande en métal de sa tête, son scalp et son cerveau. Elvira est dans la chambre derrière Frankie. Tu devrais avoir maintenant le sort "Resurect" (cerveau, coeur, scalp, oeufs et livre de prières), le sort "Bird Demon" le parchemin (scroll et corde) 1Ø bougies magiques, sac magiques, tomahawk, la lance de guerre, le calumet, le calice de sang et les allumettes. Si tu n'as pas tout ça, va les chercher. Retourne à l'église et avec l'aide des livres de références dans la bibliothèque, ravive le prêtre. Fais-le dessiner un pentacle de sang dans le parking. Fais que le chef bénisse le sac magique, la lance de guerre et le tomahawk. Il fera cela lorsque tu lui auras donné le calumet. Pose les objets où tu pourras facilement les atteindre. De retour dans le parking, pose les bougies sur le pentacle et allume-les. Utilise le sac magique afin de faire venir Cerbère. Utilise le sort "Bird Demon" et aussitôt qu'apparaît l'éclair, jette la lance sur lui et le tomahawk à travers son coeur. La bête est maintenant morte. Tu peux alors recevoir tes récompenses bien méritées. THE END...

JEUX CRACK ATARI ST / STE

POPULOUS II

Pour obtenir un maximum d'expériences dans tous les éléments, inversez la troisième et la quatrième lettre de votre code de dieu.
(Jose De San Fulgencio)

GREAT COURT 2

Editez avec un éditeur de secteur votre disquette de sauvegarde et recherchez les octets ØØ 4Ø ØØ 4Ø ØØ 4Ø ØØ 4Ø ØØ 4Ø ØØ 4Ø et remplacez-les par ØØ 99 ØØ 99 ØØ 99 ØØ 99 ØØ 99 ØØ 99. Vous voilà avec 154 partout! Cool non?
(Frédéric FAVRE)

BLUES BROTHERS

Pour avoir des vies infinies, il vous suffit de taper 'HOULA' puis la barre d'espace à la page ou l'on doit choisir l'un des deux personnages.
(Bertrand ETERNACK)

MIC DAX II (V.N-F*)

Pour tuer MIC le boss de fin, il suffit de poser un paquet de cigarette sur son bureau, sans oublier d'en allumer une et de la mettre dans le cendrier.
(Clopes & Co.)

* Version Non-Fumeur

AAAARRRGGH!!!
Z'ÊTES NULS!!!

Alors les Ataristes! Vous ne savez plus faire des bidouilles ou quoi? Puisque vous ne nous envoyez plus des tonnes d'astuces, dès le mois prochain nous supprimerons des pages de la rubrique Atari pour en faire don à l'Amiga, à l'Amstrad et au Pc. A moins que vous vous réveilliez d'ici là! We hope so...

DANBISS & DANBOSS

MÉTHODE D'UTILISATION DU BLOCK EDITOR V 1.Ø.

Prenez votre GFA Basic et démarrez-le. Tapez le programme "Block editor v 1.Ø". Sauvegardez ce programme sur une disquette vierge. Quand vous voudrez avoir des vies infinies sur un jeu précis, prenez le programme block editor que vous aurez tapé auparavant et tapez à la suite les 3 ou 4 lignes de programme données pour chaque nom de jeu différent. Vous obtiendrez ainsi un gros programme que vous sauvegarderez en lui donnant un autre nom (exemple: le nom du jeu). Ne le sauvegardez surtout pas sur la disquette de jeu original, vous risqueriez de l'endommager. Maintenant il vous suffira de charger votre GFA Basic et de charger le gros programme. Faites RUN et suivez les instructions inscrites à l'écran.

LES EDITEURS DE SECTEURS

C'est un utilitaire qui sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.
Les heureux possesseurs d'éditeurs de secteurs, n'ont qu'à se réferer à la documentation.
Pour les autres ils vont dans n'importe quel magasin, et ils achètent le super, giga extraordinaire DISCOSCOPIE d'ESAT SOFTWARE.

LES EDITEURS DE MEMOIRE

Se servir d'un utilitaire, type C-MONITOR, et suivre les instructions données avec le truc.

METHODE D' UTLISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre basic, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA BASIC et l'AMIGA BASIC qui est lui fournit avec votre AMIGA.
Le GFA BASIC ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.
L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de ligne et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Tapez le listing et sauvegardez-le sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver, pas comme DANBOSS), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN', après avoir mis la disquette* bien évidemment. Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge et dans ce cas là ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier qui devra être lancé à partir du cli ou même directement du WORKBENCH.

* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde, car si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

BLOCK EDITOR V1.Ø ©JOYSTICK 199Ø (A TAPER EN GFA BASIC 3.0)

```
' BLOCKEDITOR V1.Ø  Par Christophe PARIS
' © JOYSTICK 199Ø
io%=MALLOC(112Ø,&H1ØØØ2)
bu%=MALLOC(1Ø24,&H1ØØØ2)
task=Ø
my=FindTask(task)
LPOKE io%+8Ø+&H1Ø,my
error=AddPort(io%+8Ø)
LPOKE io%+14,io%+8Ø
n$="trackdisk.device"
error=OpenDevice(V:n$,Ø,io%,Ø)
READ check,titre$,n&
PRINT AT(15,8);titre$;" trainer  par C.PARIS"
DIM crack$(n&)
FOR i=1 TO n&
READ crack$(i)
NEXT i
checksum
FOR operation=1 TO n&
PRINT AT(15,1Ø+operation);crack$(operation);
READ acces&
FOR disk=1 TO acces&
READ bug,block$,decal$,nbr_oct$
block=VAL("&h"+block$)
decal=VAL("&h"+decal$)
nbr_oct=VAL("&h"+nbr_oct$)
ERASE s_octet$(),d_octet$()
ERASE s_octet(),d_octet()
DIM s_octet$(nbr_oct),d_octet$(nbr_oct)
DIM s_octet(nbr_oct),d_octet(nbr_oct)
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ s_octet$(joy)
s_octet(joy)=VAL("&h"+s_octet$(joy))
NEXT joy
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ d_octet$(joy)
d_octet(joy)=VAL("&h"+d_octet$(joy))
NEXT joy
gotblock(2,1Ø24,block)
IF PEEK(bu%+decal)=d_octet(1)
test=Ø
GOTO ok
ENDIF
IF PEEK(bu%+decal)=s_octet(1)
SWAP s_octet(),d_octet()
test=1
ELSE
PRINT " ...ERREUR DE DISK !!!..."
init_fin
END
ENDIF
ok:
FOR joy=Ø TO nbr_oct-1
POKE (bu%+decal+joy),s_octet(joy+1)
NEXT joy
gotblock(3,1Ø24,block)
gotblock(4,Ø,Ø)
NEXT disk
IF test=1
PRINT " ..... désactive !"
ELSE
PRINT " active !"
ENDIF
NEXT operation
init_fin
PROCEDURE init_fin
ror=CloseDevice(io%)
error=RemPort(io%+8Ø)
error=MFREE(io%,112Ø)
error=MFREE(bu%,1Ø24)
RETURN
PROCEDURE gotblock(opera,long,offset)
DPOKE io%+28,opera
LPOKE io%+4Ø,bu%
LPOKE io%+36,long
LPOKE io%+44,offset
error=DoIO(io%)
RETURN
PROCEDURE checksum
WHILE to$<>"*"
READ to$
to=VAL("&h"+to$)
total=total+to
WEND
IF total<>check
PRINT "erreur dans les datas du trainer"
PRINT total
END
ENDIF
RESTORE sum
RETURN
' Insérez les datas après cette ligne
```



MICRO SWEET

Tous ces prix sont TTC

AMIGA

AMIGA 500

+ Péritel	2.690 F
+ Péritel + Extension	2.890 F

AMIGA 500 PLUS

Amiga 500 PLUS	2.990 F
PACK PROMO Amiga 500 PLUS + ROM 1.3 + Adaptateur ROM	5.990 F
PACK PROMO Amiga 500 PLUS + Disque Dur 52 Mo extensible à 8 Mo de RAM	9.990 F

PACK PROMO AMIGA 500 PLUS
Amiga 500 PLUS + Moniteur Couleur 1083 S + Lecteur externe 3"1/2 + Joystick + Souris + 30 disks 3"1/2 + 1 jeu
5.690 F

AMIGA 600

Amiga 600	3.690 F
Amiga 600 + Disque Dur 20 Mo intern..	4.990 F

AMIGA 2000 (2.0)

+ Joystick	5.190 F
+ Joystick + Disque Dur 52 Mo	7.990 F

AMIGA 3000

SUPER PROMO :	19.990 F
Amiga 3000 + Tower (5 Mo, 10 slots extens)	28.500 F

MONITEURS

Moniteur Couleur Stéréo 1083S	1.990 F
Moniteur Couleur Stéréo 1084S	2.290 F

COMPATIBLE PC

AT 386 1 Mo RAM
Disque Dur 40 Mo - Mini Tower
Carte + Moniteur Couleur VGA
Lecteur 5"1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3"1/2 1.44 Mo
Controleur 2 FD / 2 HD - Clavier 102 touches
SX 16 Mhz ..... 7.490 F SX 25 Mhz ... 8.990 F
DX 33 Mhz .... 9.690 F
...... **et en AT 486 4 Mo RAM**
SX 33 Mhz .... 11.990 F DX 33 Mhz ... 13.490 F
1 Mo supplémentaire : 390 F / lecteur suppl. : 490 F

AT 386SX 25 Mhz

Mini Tower 2 Mo Ram
Disque Dur 40 Mo
Lecteur 5"1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3"1/2 1.44 Mo
Carte VGA Couleur - Carte son Sound Blaster
Moniteur couleur VGA - Clavier 102 touches,
Souris, Joystick, MS DOS 5.0 - Jeu VGA au choix
Tapis souris, Log. dessin, Log. musique : **10.990 F**

386 DX 33 Mhz + même config. **12.400 F**
486 SX 33 Mhz + même config. **13.400 F**

PERIPHERIQUES AMIGA

Carte PC AT 386 SX 20 Mhz (DOS + lecteur 5"1/4)	5.290 F
Carte 68030 25 Mhz - 2 Mo	4.990 F
Home Vidéo Kit 2	1.990 F
Kit Music 2 (Synthétiseur Hohner + Midi + Log.).	2.990 F
Carte 16 Millions de Couleurs Amiga .	3.750 F
Change Kickstart Electronic + Rom 1.3	690 F
Alimentation Amiga 500	450 F
Extension 1 Mo pour Amiga 500 PLUS .	595 F
Extension mémoire 512 Ko + Horloge .	285 F
Extension mémoire 512 Ko	240 F
Extension mém. 2/8 Mo pour A2000	1.590 F
Lecteur interne Amiga 500	570 F
Lecteur interne Amiga 2000	590 F
Lecteur interne PC 3"1/2-5"1/4	500 F
Lecteur externe Amiga	550 F
Lecteur externe Amiga 3"1/2 + Antivirus + Blitz Turbo	710 F
Disque Dur A500 GVP 52 Mo à 2 Mo ..	5.190 F
Disque Dur Amiga 2000 45 Mo	2.690 F
Disque Dur Amiga 2000 52 Mo	2.950 F
Souris Amiga	170 F
Tapis Souris	35 F
Souris optique Amiga	370 F
Blitz Turbo Amiga	220 F
Interface Midi Amiga	430 F
Digitaliseur Son Stéréo	490 F
Deluxe Paint 4	640 F
Joystick Amiga /Atari (à partir de)	70 F
Capot de Protection Amiga 500	100 F
Boîte Posso (Rangement 150 disk 3"1/2)	149 F
Kit Téléchargement + Cable	75 F
Handy Scanner Zydec	1.490 F
Haut-Parleur Stéréo Zydec (paire)	450 F
Track-Ball	339 F
Quadrupleur de Joystick	99 F
Change Souris/Joystick	135 F

PERIPHERIQUES P.C. & COMPATIBLES

Sound Blaster (carte son PC)	1.190 F
CMS (composants Sound Blaster)	290 F
Sound Blaster Pro	1.990 F
Sound Blaster Pro + CD ROM (PC)	4.290 F
Joystick PC	147 F
Souris + Tapis + Logiciel Dessin VGA	250 F

IMPRIMANTES

PANASONIC
9 Aiguilles : ...... 1.590 F
24 Aiguilles : ...... 2.590 F
COMMODORE
MPS 1270
Jet d'encre : .. 1.790 F
STAR
STAR LC 200
Couleur : .... 2.590 F
Star Jet d'encre : 2.590 F

DISQUETTES



3"1/2
Certifiée sans erreur
par 10 ..... 4. 80 F
par 100 ... 4. 60 F
par 300 ... 4. 40 F

Téléchargez vos jeux sur 3615 MICRO SWEET

Reprise de votre ancien ordinateur jusqu'à **50 %** de sa valeur actuelle pour tout achat de votre nouvel ordinateur

COMMODORE
Les accessoires CDTV

Clavier : 690 F Lecteur 3"1/2 : 790 F
Trackball : 590 F Genlock : 1.290 F
Souris : 390 F

C D T V
6.990 F
+ 1 Clavier + 1 lecteur de disquettes + Souris + 6 logiciels
+ 2 titres CDTV (Mind Run, Ordi Code)

MICRO SWEET
Présent à la FOIRE DE PARIS
du 29 Avril au 10 Mai 1992
HALL 1 STAND 86

MICRO SWEET
171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF
Métro : Louis Aragon (Terminus)
(1) 46 77 14 00 Fax (1) 46 77 86 24
Service Vente Par Correspondance : (1) 47 26 18 06 - *demander Nathalie*
Service Après-Vente : (1) 47 26 18 17 - *demander Philippe*

Crédit Gratuit 4 mois
Après acceptation du dossier

BON DE COMMANDE : à envoyer avec votre règlement à : MICRO SWEET 171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF
Nom : .... Prénom : .... Adresse : ....
.... Code Postal : .... Ville : ....
Tél. (obligat.): ....

Désignation	Quant.	Prix.Unit.	Montant

Frais de port : Accessoires : 50 Frs
Chronopost 24 h. : 200 F (Ordinateur / Imprimante)
Offre valable jusqu'au 31/5/92 dans la limite des stocks disponibles — TOTAL TTC

Règlement : ☐Chèque ☐Mandat ☐Contre-rembours[t.] ☐Carte Banc.
N° : ....
Date Expir. ....
Chèque libellé à l'ordre de MICRO SWEET
Crédit gratuit : nous consulter
Date : Signature

JEUX CRACK COMMODORE AMIGA

PANZA KICK BOXING (COMPIL) (GFA BASIC 3.XX)

```
' PANZA KICK BOXING (Compil SPORT'S BEST)
' (Met 99 pour 100 dans les caractéristiques)
' Activer ce listing sur le disk II/IV
DIM oct|(&H24)
INPUT "Lettre du joueur (de A jusque P)";l$
b$="DFØ:B/BOXER.ØØ"+l$
BLOAD b$,V:oct|(Ø)
LPOKE V:oct|(Ø),&H636363
BSAVE b$,V:oct|(Ø),&H24
```

TARGHAN (COMPIL) (GFA BASIC 3.XX)

```
' TARGHAN (compil SIMULATION TOP)
' Remets l'énergie a fond sur la sauvegarde
larg=6429
DIM oct|(larg)
BLOAD "dfØ:p.var",V:oct|(Ø)
DPOKE V:oct|(Ø),&H64
BSAVE "dfØ:p.var",V:oct|(Ø),larg
```

CADAVER (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' CADAVER
DATA 3787Ø8,"CADAVER",1,"Vies illimitées"
sum:
DATA 1,Ø,5c4ØØ,186,4,3Ø,3c,ØØ,64,32,2d,Ø4,96,*
```

CRACK DOWN (COMPIL) (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' CRACKDOWN trainer (compil SUPER SEGA VOL 1)
DATA 5253,"CRACKDOWN",1,"vies illimitées"
sum:
DATA 4,Ø,Ø,4,4,8b,ec,4f,fa,aØ,af,8c,8Ø,Ø,Ø,44,Ø2,Ø4,ØØ
DATA Ø2,ef,Ø,Ø,bØ,Ø4,6Ø,ØØ,Ø2,9Ø,4e,f8,Ø5,ØØ,ØØ,ØØ,342
DATA 16,2Ø,3c,4e,71,4e,71,21,cØ,3b,8Ø,21,cØ,3b,9e,21,cØ
DATA 54,2a,4e,f8,Ø5,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,*
```

THE GODFATHER ACTION GAME (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' THE GODFATHER Action Game Trainer (disk 1)
' Attention ne pas faire la modif sur l'original mais
' formater une disquette puis faire une copie fichier par
' fichier de la disquette 1 et travailler dessus
' recalculer le checksum
DATA ØØØØØØØ,"THE GODFATHER",1,"choix du niveau"
' Numéro du level ---> XX
sum:
DATA ØØØ1,Ø,Øc2ØØØ,Ø4,Ø1,Ø1,XX,*
```

A.G.E. (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' A.G.E. trainer
DATA 28572,"A.G.E.",1,"NRJ illimitée"
sum:
DATA 1,Ø,2a2ØØ,b6,2,4e,75,53,79,*
```

ALTERED BEAST (COMPIL) (BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
' ALTERED BEAST ( Compil MEGAMIX )
DATA 44822,"ALTERED BEAST",1,"vies illimitées"
sum:
DATA 1,Ø,aaØØ,1b6,6,4e,71,4e,71,6Ø,28,53,72,Ø,66,28,*
```

CARRIER COMMAND (COMPIL)(GFA BASIC 3.XX)

```
' CARRIER COMMAND trainer (compil VIRTUAL REALITY)
DATA 4339,"CARRIER COMMAND",1,"Armement illimité"
sum:
DATA ØØØ3,Ø,ØØ,ØØ4,ØØØ4,16,3e,92,9f,cb,a9,c2,b7,Ø,ØØ,37Ø
DATA ØØ14,33,fc,4e,71,ØØ,Ø1,3b,2Ø,33,fc,4e,71,ØØ,Ø1,43
DATA Øe,4e,f8,Ø4,ØØ,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,ØØ,Øf6,ØØØ4,6Ø,ØØ,Ø2,78,4e,f8,Ø4,ØØ,*
```

ADVANTAGE TENNIS (GFA BASIC 3.XX)

```
' ADVANTAGE TENNIS
' Permet d'être un vrai NOAH avec des bras de POPEYE
' remplacer "+-+-+-+-+" par le nom de sauvegarde
' Activer ce listing sur la disquette sauvegarde
larg=&H3124
nom$="+-+-+-+-+.PLY"
DIM oct|(larg)
BLOAD nom$,V:oct|(Ø)
DPOKE V:oct|(Ø)+&H3A1C,&H3E7
BSAVE nom$,V:oct|(Ø),larg
```

THE GODFATHER (GFA BASIC 3.XX)

```
' THE GODFATHER Action Game Trainer (disk 1)
' attention ne pas faire la modif sur l'original mais
' formater une disquette puis faire une copie fichier
' par fichier de la disquette 1 et travailler dessus
DATA 8Ø8Ø81,"THE GODFATHER",1,"l'NRJ illimitée"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,Øc5ØØØ,Ø1cØ,Ø4,65,Ø2,7Ø,63,4e,71,7Ø,63,*
```

PREMIER MAIL ORDER

	ST	AMIGA	PC
1/2 MBG UPGRADE		299	
1/2 MBG UPGRADE + CLOCK		349	
3D CONSTRUCTION KIT	299	349	349
3D POOL	89	89	
4D BOXING		198	249
4D DRIVIN		189	249
ADDAMS FAMILY	199	199	199
AFTERBURNER	89	89	
AIRBUS	299	299	
ALIEN STORM	199	199	
ALTERED BEAST	89	89	
ANOTHER WORLD	249	249	
APB	89	89	89
ARACHNOPHOBIA			249
ARKANOID 2	89	89	
ARMOUR GEDDON	199	199	
BATMAN CAPED CRUSADER	89	89	
BATMAN THE MOVIE	89	89	
BATTCHESS 2		199	
BEACH VOLLEY	89	89	
BEASTBUSTERS	199	199	
BIG RUN	199	199	
BIRDS OF PREY	299	299	
BLACK CRYPT *	249	249	
BLUE MAX		249	249
BLUE BROTHERS	199	199	189
BONANZA BROS *	199	199	
BUBBLE BOBBLE	89	89	
BUDOKAN		89	89
CABAL	89	89	
CALIFORNIA GAMES	89	89	89
CAPCOM COLLECTION	299	299	
CAPTAIN PLANET	199	199	
CASTLES		249	249
CENTURION		199	249
CHAOS ENGINE *	199	199	
CHUCK YEAGER COMBAT			299
CISCO HEAT	199	199	
CIVILISATION		299	299
CONFLICT EUROPE	89	89	89
CONTINENTAL CIRCUS	89	89	
CRICKET I MEG		119	
CURSE OF THE AZURE BONDS		249	249
CYBERBALL	89	89	
DALEY THOMPSON	89	89	
DAS BOOT		249	249
DEATH KNIGHTS OF KRYNN (1 MEG)		249	
DEATHBRINGER	249	249	249
DEMOSGATE *	299	299	
DEUTEROS	249	249	
DOUBLE DOUBLE BILL		299	
DOUBLE DRAGON 3	199	199	
DRAGON NINJA	89	89	
DRAGON SPIRIT	89	89	89
DRAGONS LAIR TIMEWARP	299	299	299
ELF	199	199	
ELITE +			349
ELVIRA 2		299	299
EPIC *	249	249	249
EYE OF THE BEHOLDER		249	249
EYE OF THE STORM *	249	249	249
F117A NIGHTHAWK			349
F15 STRIKE EAGLE 2	299	299	299
F15 STRIKE EAGLE SCENARIO DISK	199		119
F19 STEALTH FIGHTER	249	249	249
FACE OFF	199	199	
FALCON 3 *			449
FERRARI FORMULA 1	89	89	89
FINAL BLOW	199	199	
FINAL FIGHT	199	199	
FLAG *	249	249	249
FLIGHT OF THE INTRUDER	299	299	299
FOOTBALL CRAZY	199	199	
FORGOTTEN WORLDS	89	89	
FORMULA ONE GRAND PRIX	299	299	299
GLCC *	199	199	
GAUNTLET 3	199	199	
GHOSTBUSTERS 2	89	89	
GODFATHER ACTION	199	199	199
GODS	199	199	
GOLDEN AXE	199	199	249
GRAHAM GOOCH WORLD CRICKET	249	249	
GUNSHIP 2000			349
HARD DRIVEN	89	89	89
HARLEQUIN	199	199	
HEAD OVER HEELS	89	89	
HEIMDALL	299	299	299
HEROQUEST	199	199	
HEROQUEST DATA DISK	99	99	
HOME ALONE		249	249
HUDSON HAWK	199	199	
HUNTER	249	249	
IK +	89	89	
IMMORTAL	199	199	199
INDY 500		199	199
INDY HEAT	199	199	
INDY JONES CRUSADE ACTION	89	89	89
JIMMY WHITES SNOOKER	249	249	
JOHN MADDEN *		249	
KICK OFF + EXTRA TIME	89	89	
KICK OFF 2	99	99	
KICK OFF 2 (1 MEG)		129	
KICK OFF 2 FINAL WHISTLE	89	89	
KICK OFF 2 RETURN TO EUROPE	79	79	
KICK OFF 2 WINNING TACTICS	59	59	
KLAXX	89	89	
KNIGHTMARE	249	249	249
KNIGHTS OF THE SKY	299	299	299

	ST	AMIGA	PC
LAST NINJA 2	89	89	
LAST NINJA 3		199	
LEMMINGS	199	199	299
LEMMINGS CONSTRUCTION KIT *	199	199	
LEMMINGS DATA DISK	149	149	
LICENCE TO KILL	89	89	89
LINKS			349
LOMBARD RALLY	89	89	
LORD OF THE RINGS		249	299
M1 TANK PLATOON	249	249	349
MAGIC FLY	99	99	
MAGIC POCKETS	199	199	
MAGNETIC SCROLLS COLLECTION	249	249	249
MAN UTD EUROPE	199	199	
MAX	249	249	
MEGA TWINS	199	199	
MEGAFORTRESS			299
MICROPROSE GOLF	299	299	299
MIDWINTER 2	299	299	299
MIG 29 SUPER FULCRUM	299	299	349
MIGHT AND MAGIC	249	249	
MOONSTONE	249	249	
MOONWALKER	89	89	89
MYTH	249	249	
NEW ZEALAND STORY	89	89	
NINJA COLLECTION	149		
OPERATION WOLF	89	89	
OUTRUN EUROPA	199	199	
PAPERBOY 2 *	199	199	
PARASOL STARS	199	199	
PEGASUS	199	199	
PGA GOLF COURSES		129	129
PGA TOUR GOLF		199	199
PINBALL DREAMS	249	249	
PITFIGHTER	199	199	
PLATOON	89	89	
POOLS OF DARKNESS		249	249
POPULOUS	99	99	99
POPULOUS 2	249	249	249
POPULOUS PROMISED LANDS	59	59	59
POWERDRIFT	89	89	
POWERMONGER	249	249	
POWERMONGER DATA DISK 1	119		
PREDATOR	89	89	
R TYPE	89	89	
R TYPE 2	199	199	
RACE DRIVIN	199	199	
RAILROAD TYCOON	299	299	299
RAINBOW COLLECTION	189	189	
RAMBO 3	89	89	
RBI 2 BASEBALL	249	249	249
RED BARON		349	349
RED HEAT	89	89	
RENEGADE		69	69
ROBIN HOOD	199	199	199
ROBOCOP	199	199	
ROBOCOP 3	249	249	249
RODLAND	199	199	
RUGBY WORLD CUP	199	199	
RULES OF ENGAGEMENT		199	
RUN THE GAUNTLET	89	89	
SECRETS OF THE LUFFTWAFFE		349	
SHADOWLANDS	249	249	249
SHADOW SORCEROR		249	249
SHINOBI	89	89	
SHUFFLEPUCK CAFE	89	89	
SILENT SERVICE 2	299	299	349
SIM ANT *		249	249
SIM CITY + POPULOUS	249	249	299
SIM EARTH			249
SKI OR DIE		89	89
SMASH TV	199	199	
SPACE 1889	249	249	249
SPACE ACE 2	299	299	299
SPACE GUN	199	199	
SPACE CRUSADE		199	
SPECIAL FORCES (1 MEG)		299	
SPEEDBALL 2	199	199	249
SPIRIT OF EXCALIBUR	249	249	249
STARFLIGHT 2		199	199
STRIKEFLEET	199	199	
STRIP POKER 2 + DATA	79	79	
SUPERCARS 2	199	199	
SUPER MONACO	199	199	
SUPER SEGA		249	
SWITCHBLADE 2	199	199	
TEAM JAGUAR *	249	249	
TEAM YANKEE 2	249	249	299
TERMINATOR			299
TERMINATOR 2	199	199	
TEST DRIVE 2 COLLECTION		249	299
TEST DRIVE 3			299
THE SIMPSONS	199	199	
THREE STOOGES		89	89
THUNDERHAWK	249	249	299
TIP OFF	199	199	199
TOOBIN	89	89	89
TURBO CHALLENGE 2	199	199	
TURBO OUTRUN	89	89	
ULTIMA 6	249	249	249
UNTOUCHABLES		69	69
WILD WHEELS	199	199	
WOLFCHILD	199	199	
WORLD CLASS RUGBY	199	199	
WORLD CUP CRICKET		199	
WORLD SERIES CRICKET	249	249	
WORLD WRESTLING FED	199	199	249

SEGA MEGADRIVE

3D BLOCK OUT	249	M5 PACMAN	349
ABRAHAM TANK	349	PACMANIA	349
ALIEN STORM	299	PGA TOUR GOLF	349
BATMAN	349	PITFIGHTER	349
BATTLE SQUADRON	349	RAMBO 3	299
BONANZA BROTHERS	249	REVENGE OF SHINOM	299
BUCK ROGERS	349	RINGS OF POWER	399
CRACKDOWN	349	ROBOCOD/JAMES POND 2	349
DARK CASTLE	349	ROLLING THUNDER 2	349
DE CAP ATTACK	349	SAINT SWORD	349
DESERT STRIKE	349	SHADOW DANCER	299
DICK TRACY	349	SHADOW OF THE BEAST	349
DJ BOY	349	SONIC THE HEDGEHOG	349
DONALD DUCK/QUACK SHOT	349	SPIDERMAN	349
E SWAT	229	STREET SMART	349
EA HOCKEY/NHL HOCKEY	349	STREETS OF RAGE	349
F22 INTERCEPTOR	449	STRIDER	399
FANTASIA	349	SUPER HANG ON	299
FAREY TALE	349	SUPER MONACO GP	299
FATEL LABYRINTH	299	SUPER OFF ROAD	349
GAIN GROUND	299	SUPER THUNDERBLADE	299
GALAXY FORCE *	399	THE IMMORTAL	349
GHOSTBUSTERS	299	TOE JAM AND EARL	349
GHOULS AND GHOSTS	349	TOKI	349
GOLDEN AXE	299	TWO CRUDE DUDES	349
HARDBALL	349	TURBO OUTRUN *	349
JOE MONTANA 2	349	TURRICAN	349
JOHN MADDEN 92	349	TWIN COBRA	349
KA GE KAI	349	TWIN HAWK	299
LAST BATTLE	299	WINTER CHALLENGE	349
MERCS	299	WRESTLE WAR	349
MICKEY MOUSE	349	XENON 2 *	349
MIDNIGHT RESISTANCE	349	ZANY GOLF	349
MOONWALKER	299	ZOOM	299

GAME GEAR

DONALD DUCK	249	OUTRUN	219
DRAGON CRISTAL	219	PENGO	199
FACTORY PANIC	219	PSYCHIC WORLD	199
FROGGER	219	PUTTER GOLF	219
G LOC	219	SHINOBI	219
JOE MONTANA	249	SPACE HARRIER	219
LEADERBOARD	249	SONIC THE HEDGEHOG	249
MICKEY MOUSE	219	SUPER MONACO	199
NINJA GARDEN	249	WONDERBOY	199

MASTER SYSTEM

ACE OF ACCESS	279	MOONWALKER	279
AFTERBURNER	279	M5 PACMAN *	279
ALIEN STORM	299	OPERATION WOLF	279
ASTERIX *	299	OUTRUN	279
BACK TO THE FUTURE 2	279	PACMANIA	299
BASKETBALL NIGHTMARE	279	PAPERBOY	279
BATTLE OUTRUN	279	POPULOUS	299
BONANZA BROS	279	RAMBO 3	279
BUBBLE BOBBLE	279	RAMPAGE	279
CALIFORNIA GAMES	279	RASTAN	279
CASINO GAMES	279	RC GRAND PRIX	279
CHASE HQ	279	RUNNING BATTLE *	279
DOUBLE DRAGON	279	SHADOW DANCER	279
DRAGON CRYSTAL *	279	SHADOW OF THE BEAST	299
DUCK TALES	279	SLAPP SHOT	279
FLINTSTONES	279	SONIC THE HEDGEHOG	299
G LOC	279	SPEEDBALL	279
GAUNTLET	279	SPIDERMAN	279
GOLDEN AXE WARRIOR	279	SUMMER GAMES	279
GOLFMANIA	299	SUPER KICK OFF *	279
HEROES OF THE LANCE	279	SUPER MONACO	279
INDIANA JONES	279	TENNIS ACE	279
JOE MONTANA	279	TURBO OUT RUN	279
KLAX *	279	THUNDERBLADE	279
LASER SQUAD *	279	TIME SOLDIERS	279
LEADERBOARD	299	VIGILANTE	279
LINE OF FIRE	279	WONDERBOY 3	279
MICKEY MOUSE	299	XENON 2	279

GAME BOY

ADDAMS FAMILY	229	NAVY SEALS	229
BASEBALL	229	NEMESIS	229
BATMAN	229	NFL FOOTBALL	229
BATTLE BALL	229	NINJA GARDEN	229
BATTLETOADS	229	NINJA TURTLES II	229
BEETLEJUICE	229	PAPERBOY	229
BILL AND TED	229	R TYPE	229
BILL ELLIOTT	229	ROBOCOP	229
BLADES OF STEEL	229	ROBOCOP 2	229
BUBBLE BOBBLE	229	ROBOCOP II	229
BUGS BUNNY	229	ROGER RABBIT	229
BURIAI FIGHTER	229	SIDE POCKET	229
CASTEL VANIA 2	229	SIMPSONS	229
CHASE HQ	229	SNOW BROTHERS	229
CHESSMASTER	229	SPIDERMAN	229
DAYS OF THUNDER	229	SUPER KICK OFF	229
DOUBLE DRAGON 2	229	SUPER MARIO LAND	229
DOUBLE DRAGON II	229	SUPER RC PRO AM	229
ELEVATOR ACTION	229	TECMOBOWL	229
GREMLINS 2	229	TENNIS	229
HOME ALONE	229	TERMINATOR 2	229
HUNT FOR RED OCTOBER	229	TINY TOON	229
JORDAN V BIRD	229	TURRICAN	229
KILLER TOMATOES	229	WORLD CUP	229
MEGA MAN	229	WWF	229
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	229		

Pour les titres marques *, telephonez pour confirmation de disponibilite.
Pour commander, veuillez envoyer un cheque bancaire ou le numero de votre carte de credit (MasterCard, Visa, Carte Bleue) en indiquant la date d'expiration, a:

Trybridge Ltd., 8 Buckwins Square, Burnt Mills, Basildon, Essex SS13 1BJ, Angleterre.

Commandes Telephoniques: 19.44.268.590.766 Lun-Vend 9H00 à 17H00, Samedi 10H00 à 16H00. Fax: 19.44.268.590.076

Possesseurs de PC, veuillez mentionner $3^1/_2$ ou $5^1/_4$.

JEUX CRACK AMIGA

FIRST SAMURAI

Pour avoir les Vies illimitées aller au block 1295, offset $1d1 mettre Ø à la place de c et aller au block 13Ø5, offset $1c8 mettre Ø à la place de 19 et aller au block 1313, offset $1fd mettre Ø à la place de c et aller au block 1363, offset $Ø9b mettre Ø à la place de c et aller au block 1358, offset $182 mettre 6Ø Ø8 à la place de 6b 14

THE GODFATHER

Pour avoir les l'NRJ illimitée aller au block 1576, offset $Ø1cØ mettre 65 Ø2 7Ø 63 à la place de 4e 71 7Ø 63

KHALAAN

Pour avoir 999999 pour les pièces d'or et les vivres. A faire sur le disk de sauvegarde avec un moniteur style C-Monitor faire :

L "DFØ:KHALAAN.SAV" 4ØØØØ
: 4Ø2CØ ØF 42 3F
: 4Ø2C4 ØF 42 3F
: 4Ø2CA,ØF 42 3F
S "DFØ:KHALAAN.SAV" 4ØØØØ 41ØF3

LICENCE TO KILL

Pour avoir les NRJ illimitées aller au block 6Ø2, offset $Øb8 mettre 4a à la place de 53

GOLDEN AXE

Pour avoir les vies illimitées aller au block Ø, offset $4 mettre da 42 18 aa à la place de 75 42 18 aa et aller au block Ø, offset $18a mettre 6Ø ØØ Ø2 14 4e 71 à la place de 4e f9 ØØ Ø4 34 ØØ et aller au block Ø, offset $3aØ mettre 48 e7 ff fe 43 f8 Ø3 ØØ 41 fa ØØ 1e 2Ø 3c ØØ ØØ ØØ 3Ø 12 d8 51 c8 ff fc 23 fc ØØ ØØ Ø3 ØØ ØØ Ø4 38 4Ø 4c df 7f ff 4e f9 ØØ fc ØØ ØØ 31 fc 6Ø Ø4 56 26 21 fc ØØ 2c 58 a8 4e f8 Ø8 ØØ à la place de ØØ Ø ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ

MOKTAR

Codes des levels :

1 6752
2 2845
3 3559
4 1Ø15
5 9822
6 7541
7 2665
8 2466
9 1331
1Ø 18Ø2
11 Ø791
12 12Ø4
13 229Ø
14 8311
15 2332
16 2578

MOKTAR

Pour avoir les vies illimitées chercher avec une cartouche les octets 53 4Ø 33 cØ ØØ remplacer par 4a 4Ø 33 cØ ØØ

LEANDER

Les codes sont pour
WORLD2--> ZXSP
WORLD3--> LVFT

LOTUS II

Le code est TURPENTINE pour avoir le cheat mode

CHUCK ROCK

Taper LIFE IS MY DREAM pendant l'intro pour avoir le cheat mode

MEGALO MANIA

Les codes sont :
12 : SBJQBYFIWMZ
13 : YMIAFYFXXSF
14 : WRIAXZLXXSH

ROBOCOP II

Dans les scores taper "BAMBOOZULEM" puis taper la touche HELP pour avoir le cheat sur l'NRJ

DARKMAN

Avec une cartouche remplacer 53 79 ØØ ØØ DC B6 par 4A 79 ØØ ØØ BC B6 pour l'NRJ

GOBLIIINS

Voici les codes des niveaux:
1 VQVQFDE
2 ICIGCAA
3 ECPQPCC
4 FTWKFEN
5 HQWFTFW
6 DWNDFBV
7 JCJCIKL
8 ICVGBGS
9 IQPCTJU
1Ø HNWVFKA
11 FTQKTLC
12 DCPLOMF
13 EWDGNNJ
14 TCNGTOV
15 TCVQQPL
16 IQDHJQR
17 KKKPTRD
18 NGOGJSO
19 NNGWSTN
2Ø LGWDEUO
21 TGHEDVY

NITRO

Pour avoir l'NRJ illimitée chercher avec une cartouche (et oui encore une cartouche ,sorry!!) ØC 79 ØØ Ø1 ØØ CØ 5A 4A 6A remplacer par 33 FC ØØ 4Ø ØØ CØ 5A 4A 6A

THE SIMPSON'S BART VS THE SPACE MUTANTS

Le code du cheat mode est 'COWABUNGA' à taper pendant l'intro du jeu

WHITE SHARKS

Pour avoir les vies illimitées remplacer 53 78 Ø1 3C 4E 75 4A 78 par 4A 78 Ø1 3C 4E 75 4A 78

JEUX CRACK AMIGA

INDY HEAT

Toutes ces astuces sont à faire avec une cartouche (genre Action Replay MK III).

Pour avoir du fric infini pour le joueur 1 (joystick 1), mettre 7F FF à l'adresse $123B6.

Pour avoir du fric infini pour le joueur 2 (joystick 2), mettre 7F FF à l'adresse $12722.

Pour avoir du fric infini pour le joueur 3 (clavier), mettre 7F FF à l'adresse $125FE.

(Le Chinois)

INDY HEAT

Toutes ces astuces sont à faire avec une cartouche (genre Action Replay MK III).

Pour avoir des crédits infinis pour le joueur 1 (joystick 1), mettre ØØ 64 à l'adresse $123B8.

Pour avoir des crédits infinis pour le joueur 2 (joystick 2), mettre ØØ 64 à l'adresse $12724.

Pour avoir des crédits infinis pour le joueur 3 (clavier), mettre ØØ 64 à l'adresse $126ØØ.

(Le Chinois)

COVER GIRL POKER

Toutes ces astuces sont à faire avec une cartouche (genre Action Replay MK III).

Pour rajouter du fric au joueur 1, mettre à l'adresse $1EFFC la somme désirée.

Pour rajouter du fric à la gonzesse, mettre à l'adresse $1EFD4 la somme désirée.

(Le Chinois)

CARRIER COMMAND

Pour avoir les Armements illimités aller au block Ø, offset $ØØ4 mettre 16 3e 92 9f à la place de cb a9 c2 b7 et aller au block Ø, offset $37Ø mettre 33 fc 4e 71 ØØ Ø1 3b 2Ø 33 fc 4e 71 ØØ Ø1 43 Øe 4e f8 Ø4 ØØ à la place de Ø et aller au block Ø, offset $Øf6 mettre 6Ø ØØ Ø2 78 à la place de 4e f8 Ø4 ØØ

COVER GIRL POKER

Toutes ces astuces sont à faire avec une cartouche (genre Action Replay MK III).

Pour gagner à tous les tirages de carte, recherchez les octets 4A79 ØØØ1 EFD4 6A16 et remplacez-les par 4A79 ØØØ1 EFD4 4E71. Pour les gros fainéants, mettre 4E71 à l'adresse 1F968.

(Le Chinois)

ALTERED BEAST

Pour avoir les vies illimitées aller au block 85, offset $1b6 mettre 4e 71 4e 71 6Ø 28 à la place de 53 72 Ø 66 28.

CRACKDOWN

Pour avoir les vies illimitées aller au block Ø, offset $4 mettre 8b ec 4f fa à la place de aØ af 8c 8Ø
et aller au block Ø, offset $44 mettre Ø4 ØØ à la place de Ø2 ef et aller au block Ø, offset $bØ mettre 6Ø ØØ Ø2 9Ø à la place de 4e f8 Ø5 ØØ et aller au block Ø, offset $342 mettre 2Ø 3c 4e 71 4e 71 21 cØ 3b 8Ø 21 cØ 3b 9e 21 cØ 54 2a 4e f8 Ø5 ØØ à la place de ØØ.

JEUX CRACK AMIGA

WRESTLEMANIA

Pour avoir les vies illimitées chercher avec une cartouche 53 79 ØØ Ø4 2B ØE remplacer 53 par 4a

MOONSHINE RACER

Pour avoir les Turbo illimités aller au block 538, offset $1d6 mettre 4a à la place de 53

ALIEN BREED

Voici les octets à chercher (remplacer 53 par 4a)
LIVE : 53 68 Ø1 54
AMMOS : 53 68 Ø1 58
KEYS : 53 68 Ø1 6Ø

ROLLING RONNY

Pour le temps illimité chercher avec une cartouche 6Ø Ø8 81 Ø1 remplacer par 6Ø Ø8 4E 71

ROLLING RONNY

Voici le cheat, mettre votre JOYSTICK (la manette de jeu pas la bible sacrée que vous tenez dans vos mains!!!) en bas à gauche puis taper sur F1 puis F2 puis F3 puis F4 et enfin la touche C

BABY JO

Voici les codes pour les niveaux :
YOUPI pour aller IN THE CAVE
GLOUP pour aller PICNIC
MUMMY pour aller HOME

GODFATHER ACTION GAME

Pour mettre ses caractéristiques au maximum mette $63 en $E358 et en $7588 et cela avec une cartouche pendant le jeu biensur!!.

NARC

Pour avoir les les vies illimitées aller au block 1448, offset $ØØcØ mettre 4a à la place de 53

LAST NINJA II

Pour avoir les vies illimitées aller au block 1591, offset $14 mettre 3a 9Ø a6 Ø5 à la place de 35 93 f4 36
et aller au block 1591, offset $1Øc mettre 4e 71 4e 71 à la place de 53 6e ØØ 4Ø

PANZA KICK BOXING
(Compil SPORT'S BEST)

(Met 99 pour 1ØØ dans les caractéristiques)

Activer ce listing sur le disk II/IV A faire avec un monitor (du genre C-Monitor). X = Lettre du joueur (de A jusqu'à P).
L "DFØ:B/BOXER.ØØX" 5ØØØØ
: 5ØØØØ 63 63 63
S "DFØ:B/BOXER.ØØX" 5ØØØØ 5ØØØ24

U.N. SQUADRON

Pour avoir les vies illimitées aller au block 1572, offset $1b6 mettre 4a à la place de 53 et aller au block 1572, offset $Ø16 mettre 28 à la place de 1f

ROBOCOP

Pour avoir les vies illimitées aller au block 629, offset $149 mettre Ø à la place de 1

S & C

Pour avoir les vies illimitées aller au block 52, offset $1d2 mettre 4a 28 à la place de 11 4Ø et aller au block 52, offset $Ø14 mettre 26 b7 38 53 à la place de 16 4e 61 ØØ

SHADOW WARRIORS

Pour avoir les les crédits illimités aller au block 34, offset $ØØØØØØ66 mettre 4a à la place de 53 et aller au block 34, offset $ØØØØØØeØ mettre 4a à la place de 53

SPY WHO LOVED ME

Pour avoir les vies illimitées aller au block 55, offset $Øa mettre 4e 75 à la place de 53 79

STRIDER II

Pour avoir les vies illimitées aller au block 15Ø5, offset $e7 mettre Ø à la place de 1 et aller au block 15Ø5, offset $17 mettre 67 à la place de 66 et aller au block 144Ø, offset $4Ø mettre 4e 71 à la place de 53 83 et aller au block 144Ø, offset $14 mettre 8a 19 à la place de 85 Ø7

SWITCHBLADE

Pour avoir l'énergie illimitée aller au block 2, offset $Ø mettre 4e f9 ØØ Ø7 Ø8 1Ø 4e 71 à la place de 33 fc Øf ØØ ØØ df f1 8Ø et aller au block 2, offset $66 mettre 4e f9 ØØ Ø7 Ø8 Ø2 à la place de 4e f9 ØØ ØØ BØ ØØ et aller au block 6, offset $Ø mettre ØØ ØØ 33 fc 4e 71 ØØ Ø5 78 78 4e f9 ØØ Ø5 eØ b6 46 79 ØØ df f1 8Ø Ø8 39 ØØ Ø6 ØØ bf eØ Ø1 66 ØØ ff fØ 4e f9 ØØ Ø7 ØØ Ø6 à la place de Ø

TARGHAN
(Compil SWORD AND MAGIC)

Remets l'énergie à fond sur la sauvegarde de TARGHAN faire avec le C-Monitor
L "dfØ:p.var" 6ØØØØ
: 6ØØØØ 64
S "dfØ:p.var" 6ØØØØ 6191d

ADVANTAGE TENNIS

(Pour mettre un max de bonus)
Modification sur la disquette de sauvegarde avec C-Monitor
L "Nom de votre fichier sauvegarde+PLY" 4ØØØØ
: 43A1C Ø3 E7
S "Nom de votre fichier sauvegarde+PLY" 4ØØØØ 43a24

TEST DRIVE II

Pour avoir les Trainer aller au block 1235, offset $1ce mettre 4e 71 4e 71 à la place de 53 6c bc b4

JEUX CRACK
AMIGA

GOLDEN AXE (COMPIL) (GFA BASIC 3.XX)

```
' GOLDEN AXE trainer (compil SUPER SEGA VOL 1)
DATA 87Ø1,"GOLDEN AXE",1,"vies illimitées"
sum:
DATA 3,Ø,Ø,4,4,da,42,18,aa,75,42,18,aa,Ø,Ø,18a,6,6Ø,ØØ
DATA Ø2,14,4e,71,4e,f9,ØØ,Ø4,34,ØØ,Ø,Ø,3aØ,3c,48,e7,ff
DATA fe,43,f8,Ø3,ØØ,41,fa,ØØ,1e,2Ø,3c,ØØ,ØØ,ØØ,3Ø,12,d8
DATA 51,c8,ff,fc,23,fc,ØØ,ØØ,Ø3,ØØ,ØØ,Ø4,38,4Ø,4c,df,7f
DATA ff,4e,f9,ØØ,fc,ØØ,ØØ,31,fc,6Ø,Ø4,56,26,21,fc,ØØ,2c
DATA 58,a8,4e,f8,Ø8,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,*
```

HYDRA (COMPIL) (GFA BASIC 3.XX)

```
' HYDRA trainer ( compil TNT 2) 1992
DATA 86391,"HYDRA",1,"Booster for ever"
sum:
DATA 1,Ø,15ØØØ,22,2,4e,71,53,4Ø,*
```

LICENCE TO KILL (COMPIL) (GFA BASIC 3.XX)

```
' LICENCE TO KILL trainer (compil TOP ACTION)
DATA 3Ø8567,"LICENCE TO KILL ",1,"NRJ illimitées"
sum:
DATA 1,Ø,4b4ØØ,Øb8,1,4a,53,*
```

N.A.R.C. (COMPIL) (GFA BASIC 3.XX)

```
' N.A.R.C. Trainer (compil OCEAN ARCADE)
DATA 741727,"NARC",1,"les vies illimitées "
sum:
DATA ØØØ1,Ø,Øb5ØØØ,ØØcØ,Ø1,4a,53,*
```

ROBOCOP (COMPIL) (GFA BASIC 3.XX)

```
' ROBOCOP trainer (compil SUPER HEROES)
DATA 32238Ø,"ROBOCOP",1,"vies illimitées"
sum:
DATA 1,Ø,4eaØØ,149,1,Ø,1,*
```

U.N. SQUADRON (COMPIL) (GFA BASIC 3.XX)

```
' U.N. SQUADRON (compil CAPCOM COLLECTION)
DATA 161Ø42Ø,"U.N. SQUADRON",1,"vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,c48ØØ,1b6,1,4a,53
DATA Ø,c48ØØ,Ø16,1,28,1f,*
```

LAST NINJA II (COMPIL) (GFA BASIC 3.XX)

```
' LAST NINJA II trainer (compil KARATE ACES)
DATA 163Ø992,"LAST NINJA II",1,"vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,c6eØØ,14,4,3a,9Ø,a6,Ø5,35,93,f4,36,Ø,c6eØØ
DATA 1Øc,4,4e,71,4e,71,53,6e,ØØ,4Ø,*
```

TURBO OUTRUN (COMPIL) (GFA BASIC 3.XX)

```
' TURBO OUTRUN trainer (compil SUPER SIM PACK)
DATA 5568,"TURBO OUTRUN",1,"temps illimité"
sum:
DATA 3,Ø,ØØ,Ø4,Ø4,3a,Øe,ee,8b,73,48,Ø4,69
DATA Ø,ØØ,2e,Ø4,6Ø,ØØ,Ø3,5Ø,4e,f9,ØØ,Ø6
DATA Ø,2ØØ,18Ø,26,41,f9,ØØ,Ø5,ff,ØØ,2Ø,fc,31,fc,6Ø,Ø4,2Ø
DATA fc,2f,8c,4e,f8,3Ø,fc,Ø4,ØØ,23,fc,ØØ,Ø5,ff,ØØ,ØØ,Ø6
DATA ØØ,46,4e,4e,f9,ØØ,Ø6,ØØ,ØØ,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,*
```

SHADOWS WARRIORS (COMPIL) (GFA BASIC 3.XX)

```
' SHADOW WARRIORS Trainer (compil MEGAMIX)
DATA 3546Ø,"SHADOW WARRIORS",1,"les crédits illimités"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØØ44ØØ,ØØØØØØ66,Ø1,4a,53,Ø,ØØØ44ØØ,ØØØØØØeØ
DATA Ø1,4a,53,*
```

SHINOBI (COMPIL) (GFA BASIC 3.XX)

```
' SHINOBI trainer (compil SUPER SEGA VOL 1)
DATA 21815,"SHINOBI",1,"vies illimitées"
sum:
DATA 1,Ø,54ØØ,Ø98,1,4a,53,*
```

SKULL & CROSSBONES (COMPIL) (GFA BASIC 3.XX)

```
' SKULL & CROSSBONES trainer (compil TNT 2)
DATA 54494,"S & C",1,"vies illimitées"
sum:
DATA 2,Ø,68ØØ,1d2,Ø2,4a,28,11,4Ø
DATA Ø,68ØØ,Ø14,4,26,b7,38,53,16,4e,61,ØØ,*
```

THE SPY WHO LOVED ME (COMPIL) (GFA BASIC 3.XX)

```
' THE SPY WHO LOVED ME trainer (compil SUPER HEROES)
DATA 28572,"SPY WHO ...",1,"vies illimitées"
sum:
DATA 1,Ø,6eØØ,Øa,2,4e,75,53,79,*
```

JEUX CRACK AMIGA

TETRIS

Pour avoir les Trainer aller au block 798, offset $1Ø2 mettre 4e 75 à la place de 53 79

TURBO OUTRUN

Pour avoir les temps illimité aller au block Ø, offset $Ø4 mettre 3a Øe ee 8b à la place de 73 48 Ø4 69 et aller au block Ø, offset $2e mettre 6Ø ØØ Ø3 5Ø à la place de 4e f9 ØØ Ø6 et aller au block 1, offset $18Ø mettre 41 f9 ØØ Ø5 ff ØØ 2Ø fc 31 fc 6Ø Ø4 2Ø fc 2f 8c 4e f8 3Ø fc Ø4 ØØ 23 fc ØØ Ø5 ff ØØ ØØ Ø6 ØØ 46 4e 4e f9 ØØ Ø6 ØØ à la place de ØØ Ø

PIT FIGHTER

Pendant le combat, tapez 'LOBSTERS'. Maintenant vous pourrez accéder au 1Ø niveaux en appuyant sur les touches 'Ø' à '9' et pour le championnat appuyez sur 'C' et enfin pour jouer à deux appuyez sur la touche 'L'.
(David MILLON)

STORMLORD

Pour avoir des vies infinies, tapez 'CECCO'.
(José ALVES)

FINAL BLOW

Pour avoir de l'énergie infinie, pendant le jeu activez la pause et appuyez 6 fois sur la touche 'F1Ø'.
(José ALVES)

BLUES BROTHERS

Pour activer le cheat mode tapez 'houla' pendant la sélection du joueur, maintenant tapez le niveau que vous voulez suivi de la barre d'espace.
(José ALVES)

WOLFCHILD

Pour avoir de l'énergie infinie, mettre à l'adresse $5FAB : 4E71 4E71 à la place de 31CØ ØED2.

Pour avoir des vies infinies, mettre à l'adresse $5C8C : 4E71 4E71 à la place de 31CØ ØEFØ.
(Stéphane FAUCOURT)

VIDEOKID

Pour choisir son nombre de vies, mettre le nombre voulu à l'adresse $2Ø4D8.

Pour choisir son nombre de grenades, mettre le nombre voulu à l'adresse $2Ø4D9.
(Stéphane FAUCOURT)

HARLEQUIN

Pour avoir des crédits illimités, mettre à l'adresse $29552 : 4E71 4E71 4E71 à la place de 5379 ØØØ1 CCØB.
(Stéphane FAUCOURT)

THE SIMPSONS BART VS THE SPACE MUTANTS

Pour choisir son nombre de vies, mettre le nombre voulu à l'adresse $6Ø21.
(Stéphane FAUCOURT)

RODLAND

Pour choisir son nombre de vies, mettre le nombre voulu à l'adresse $2ØC6D.
(Stéphane FAUCOURT)

COMMANDO

Pour avoir des vies infinies, mettre à l'adresse $A98Ø: 4E71 4E71 à la place de 532A ØØ1C.

Pour avoir des grenades infinies, mettre à l'adresse $3F52: 4E71 4E71 4E71 à la place de 5339 ØØØØ ABØ8.
(Stéphane FAUCOURT)

VROOM

Cette astuce vous permet de doubler les autres, par contre, quand une voiture vous double le compteur n'est pas décrémenté (sauf si c'est la dernière voiture que vous aviez doublé qui vous redouble!).
Mettre à l'adresse $1297E : 4E71 au lieu de 3482.
(Stéphane FAUCOURT)

APIDYA

Pour avoir des vies infinies, mettre à l'adresse $979A: 4E71 4E71 à la place de 5378 7C54.
(Stéphane FAUCOURT)

BRAINBALL

Voici quelques codes:
PPHAMMER
THE END
RUSHRUSH
(Fabien DELFORGE)

CADAVER

Pour avoir les Vies illimitées aller au block 738, offset $186 mettre 3Ø 3c ØØ 64 à la place de 32 2d Ø4 96

A.G.E.

Pour avoir les NRJ illimitées aller au block 337, offset $b6 mettre 4e 75 à la place de 53 79

HYDRA

Pour avoir les Booster for ever aller au block 168, offset $22 mettre 4e 71 à la place de 53 4Ø

THE GODFATHER

Pour avoir les choix du niveau aller au block 1552, offset $Ø4 mettre Ø1 à la place de XX

RODLAND

Pour avoir les vies illimitées avec une cartouche remplacer 53 6C ØØ 44 6A 42 6E par 4E 71 4E 71 6Ø Ø4 42 6E

SHINOBI

Pour avoir les vies illimitées aller au block 42, offset $Ø98 mettre 4a à la place de 53

WRESTLEMANIA

Pour avoir un max de vies mettre FF FF en $Ø42BØE et ceci avec une cartouche

JEUX CRACK
PC & COMPATIBLES

METHODE D'UTILISATION DES PATCHES

Il existe sur le marché et même dans le domaine public une multitude d'éditeurs de secteurs de toutes sortes. Les plus répandus sont PCTOOLS avec la dernière version encore moins conviviale que la précédente (en ce qui concerne en particulier la manipulation au niveau de l'octet des programmes, mais pour le reste, il demeure un must) et les Norton Utilities, bijou de programmation et trésor inestimable pour tout Patcheur digne de ce nom, surtout avec la dernière version qui supporte la souris. Le logiciel DEBUG est fourni avec le DOS et donc tous ceux qui n'ont ni PCTOOLS ni les Norton Utilities pourront se tourner vers ce petit débuggeur.

Pour utiliser les patches avec:

- PC Tools 4. 3 -
Sous DOS, tapez PCTOOLS. Quand le programme est chargé, faites 2 fois F3, positionnez le curseur sur le fichier à éditer, tapez f, F1, et entrez la chaîne hexa à rechercher puis faites RETURN, tapez e, entrez la nouvelle chaîne puis F5, et 3 fois ESC puis O, lancez le jeu normalement

- Norton Utilities 4. 5 -
Sous DOS, tapez NU suivi par le nom du fichier à éditer sans oublier son extension, faites ESC, C, TAB et entrez la chaîne à rechercher puis faites RETURN, tapez RETURN, et faites les modifications voulues, faites 4 fois RETURN, lancez le jeu normalement

- DEBUG -
Sous DOS, tapez DEBUG, quand le tiret apparaît, tapez n suivit immédiatement du nom du programme a, éditer puis RETURN, faites L, La ça se complique: si le programme à éditer ne dépasse pas les 65535, fatidiques octets ($FFFF), pas de problème passez à la prochaine étape.
Par contre, si le programme est plus gros, il va falloir effectuer la, recherche en 2 étapes: en effet il va falloir tout d'abord inspecter le premier, segment puis le second. Pour changer de segment, tapez rdx suivit de RETURN puis ajoutez 1 à la valeur donnée.
Tapez scs:1ØØ 'la taille du fichier la chaîne à rechercher'. 'La chaîne à rechercher' est une suite d'octets séparés par des blancs. Tapez RETURN. Le programme vous donne une adresse. Relevez là et faites FL'adresse relevée La nouvelle chaîne.

La nouvelle chaîne est une suite d'octets séparés par des blancs. Pour sauvegarder les modifications: faites rcx RETURN, tapez la taille du programme, RETURN et w. tapez q RETURN pour sortir, lancez le jeu normalement.
WARNING!!! DEBUG ne travaille qu'avec des nombres hexadécimaux, toutes les valeurs (taille du fichier, chaîne d'octets, additions) sont donc en base 16.

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Le langage de programmation le plus répandu sur nos PC adorés est sans aucun doute le BASIC puisqu'il est fournit avec le DOS et est extrêmement simple à utiliser. Les deux principaux BASIC sont le BASICA d'IBM et le GW-BASIC de MICROSOFT. Les nouveaux QuickBASIC, Turbo BASIC, PowerBasic... ne nécessitent pas toujours des numéros de ligne. Les programmes donnés ne sont pas pour ces BASIC évolués mais pour le bon vieux GW-BASIC qui est toujours aussi lent mais tellement pratique. La majorité des programmes fournis génèrent un exécutable qui lorsque il est appelé sous DOS modifie le jeu pour y mettre des vies, fuel, munitions infinies suivant le jeu.

La disquette ne doit surtout pas être l'originale car les modifications effectuées sont irréversibles. Insérez dans le lecteur une disquette vierge, sous DOS tapez GWBASIC ou BASICA suivant votre machine. Entrez le programme donné, faites SAVE"nom du programme", insérez la copie de sauvegarde du jeu, faites RUN, lancez le programme généré, lancez le jeu. Le programme basic est sauvegardé sur la disquette vierge.

TORTUES NINJA II

Le truc consiste à se retrouver avec force, énergie et vitesse au maximum, 32768 étoiles de ninja et du temps à gogo.
1) Charger le jeu.
2) Effectuer immédiatement une sauvegarde.
3) Sortir du jeu.
4) Rechercher dans le fichier "GAME.SAV", les séquences:
- 32 ØØ 4B ØØ 55 ØØ 5Ø ØØ 4B ØØ 55 ØØ 5Ø ØØ Ø5 ØØ ØF
- 32 ØØ 5Ø ØØ 5Ø ØØ 5Ø ØØ 5Ø ØØ 5Ø ØØ 5Ø ØØ Ø5 ØØ ØF
- 32 ØØ 46 ØØ 46 ØØ 64 ØØ 46 ØØ 46 ØØ 64 ØØ Ø5 ØØ ØF
- 32 ØØ 46 ØØ 5F ØØ 4B ØØ 46 ØØ 5F ØØ 4B ØØ Ø5 ØØ ØF
remplacez-les toutes les 4 par:
- 32 ØØ FF ØØ FF ØØ FF ØØ FF ØØ FF ØØ FF ØØ FF ØØ ØF
5) Pour les étoiles, recherchez:
- Ø5 ØØ FF FF FF FF 1A (présent 4 fois)
et remplacez-les par :
- FF 7F ØØ ØØ FF FF 1A
6) Pour avoir 99h 59m 59s en temps, remplacer au secteur relatif n°2 déplacement Ø15E par 63 3B 3B.
7) Retour au jeu.
8) Faire "Load Game".
9) et c'est fini!
Attention: Le nombre d'étoiles n'apparaîtra pas totalement à l'écran. Faire bien attention à ne pas dépasser le nombre initial d'étoiles (arithmétiques signé 16 bits, le nombre passerait en négatif).
(Fays Ugo et Jérémie)

JEUX CRACK
PC & COMPATIBLES

MONOPOLY

Cette bidouille fonctionne pour la version 5.1 de ce jeu.

Pour avoir beaucoup d'argent, chargez le jeu, choisissez le nombre de joueurs, et dès que les dés apparaissent, appuyez sur la touche 'F2'. Pour éditer le fichier sur lequel vous avez sauvé votre partie. Utilisez un éditeur de secteurs (Pctools) et remplacer la (ou les, suivant le nombre de joueurs) chaîne de caractères : Ø1 ØØ DC Ø5 par Ø1 ØØ DC 1F. ('1F' plus le coefficient de 'F' est grand (ici '1'). Plus le joueur aura d'argent).

(Rudy RACHE)

MIGHT AND MAGIC

Pour avoir des pièces d'or, les pierres précieuses (gemmes) ou bien repas infinis, utilisez donc un éditeur de secteurs sur une partie sauvée auparavant; éditez le secteur 23 et changez donc les offsets 125, 126, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148 par FF. Je vous garantis que vous ne palperez jamais autant de pièces ou de diamants dans toute votre vie.

(CAWITO)

CONAN THE CIMMERIAN

Pour avoir beaucoup d'argent, prenez un éditeur de secteurs (genre PCtools) et éditez le fichier "SAVE.DAT". Recherchez les octets 37 ØØ Ø7 2F ØØ ØØ 14 ØØ 1E 32 32 ØØ 3C et remplacez-les par FF FF FF FF FF FF FF FF, puis recherchez les octets 1Ø ØØ A2 ØØ ØØ ØØ 32 ØØ 2Ø et remplacez-les par 1Ø ØØ A2 ØØ ØØ ØØ FF ØØ FF.

(LUCAS Iglésias)

THE SIMPSONS BART VS THE SPACE MUTANTS

Pour avoir 99Ø secondes, tapez 'Cowabunga" + la touche "Enter" lorsque l'on voit Bart et sa famille sur le divan.

(ROBERT Nicolas)

ROCKETEER

Voici les codes d'accés aux niveaux :
2ème épisode:
SHOOTOUT
3ème épisode:
CHASE
Dernièr épisode:
RESCUE
(Jean-François GARINO)

THE IMMORTAL

Voici quelques codes :
Niveau 2 : 757FC10006F70
Niveau 3 : 143ED21000E10
Niveau 4 : 691F831001EB0
Niveau 5 : 88DE641000EB0
Niveau 6 : BCFEF51010A41
Niveau 7 : 94BFC61010AC1
Niveau 8 : 4B50B710178C1
(Ahmed ZEDIAR)

JEUX CRACK
PC & COMPATIBLES

CIVILIZATION

Voici quelques astuces qui vous aideront beaucoup:

- Si vous voulez absolument avoir, un temple, une banque, une université, etc... et qu'il faudra attendre longtemps, pour l'avoir, faites ceci: Au lieu du temps (par exemple) construisez une merveille. Envoyez une caravane sur la ville en question et aidez à construire: la production aura augmenté de plusieurs ressources!
- Si vous avez du sur plus de bouffe, virez une production, ça fera un artisan (le crétin avec sa guitare) qui fera des produits de luxe et ça rendra les gens heureux. Cliquez sur l'artisan: il se transformera en percepteur d'impôts, (très pratique si vous êtes en manque de fric). Cliquez à nouveau dessus et il se transformera en un joli scientifique! Il vous donnera des ampoules en plus.
- Premières choses à construire quand vous construisez une ville: faites d'abord une unité de défense, un grenier (capital), un settler (qui va irriguer et creuser des mines tout autour de la ville), puis des baraques (qui multiplieront les forces des armées construites dans cette ville par 5Ø%).
- Si vous trouvez que votre civilisation n'est pas assez avancé, recommencé une partie, mais surtout pas en 'Easy'! Comme ça, les autres civilisations seront très fortes et très avancées et vous n'aurez qu'à leur piquer leur technologies!
- Ne négligez pas l'emploi des diplomate! Ils vous seront très utiles: allez sur une ville immense avec un diplomates et créez une ambassade. Maintenant, cliquez sur intelligence advisor (menu advisors 1 et cliquez sur l'icône INFO de vos adversaires. Vous aurez tous les renseignements possibles. Là, vous voyez qu'ils ont une technologie que vous n'avez plus. Allez sur une ville et volez la technologie. Avant d'attaquer une ville, prenez plusieurs diplomates et allez sur cette ville: vous pourrez voir l'écran d'affichage de la ville! Affaiblissez-la en sabotant la ville puis attaquez. Quand une ville est en civil desorder, envoyez un diplomate et essayez de la corrompre! Ils vous demanderont moins puisqu'ils sont en civil desorder.
- Quand un roi vient vous parler et que vous n'avez aucune envie de faire la paix, faites la quand même et demandez-lui du flouze pour faire la paix. S'il refuse, tant pis, vous casserez la paix. S'il accepte, tant mieux, vous casserez la paix quand même.
- Dés le début, inventez d'abord la poterie (si vous ne l'avez pas déjà), puis les diplomates, et la navigation (le plus important).
- Servez-vous des caravanes pour aider les merveilles et faire du commerce. Plus les villes sont éloignées, plus le commerce rapporte.
- Si vous avez plein de fric, réduisez la partie de fric qui va au trésor et cela augmentera les revenus de la science, vous découvrirez plus vite. Si votre fric descend trop, augmentez le revenu du trésor, mais ça sera au détriment de la science. Si ça continue, vendez-les améliorations des villes les moins importantes: vous aurez du fric et vous n'aurez plus à les entretenir.
- Faites énormément de routes et de rails: vous avancerez beaucoup plus vite.
- Si vous définissez votre monde:

LAND MASS :
LARGE

TEMPERATURE :
TEMPERATE

CLIMATE :
NORMAL

AGE :
5 Billion years

- Attention au nucléaire! Il pollue et est très dangereux pour la terre. Utilisez le missile qu'en dernier recours.
- Au début, quand votre civilisation est faible, faitesle plus possible la paix (sauf quand on vous demande de payer). Une fois plus fort, attaquez!

(Nicolas GUEGUEN)

ULTIMA UNDERWORLD

Pour modifier vos personnages a volonté:

1) Créez un personnage.
2) Sauvegardez le personnage dans la sauvegarde 4.
3) Quittez le jeu.
4) Lancez un éditeur de secteurs.
5) Allez dans le répertoire d'Ultima Underworld, ouvrez le répertoire "Sav4".
6) Ouvrez le fichier "Player".
7) Allez au secteur ØØ ØØ ØØ ØØ.

Puis changez les offsets désirés par FF.

Offset	Description
31	Force (Strengh)
32	Agilité (Dexterity)
33	Intelligence (Intelligence)
34	Attaque (Attack)
35	Défense (Deffense)
36	Combat à main nue (Unarmed)
37	Combat à l'épée (Sword)
38	Combat à la hache (Axe)
39	Combat à la masse (Mace)
4Ø	Lancer un projectile (Missile)
41	du Mana
42	du Lore
43	Casting
44	Traps
45	Search
46	Track
47	Sneak
48	Repair
49	Charm
5Ø	Picklock
51	Acrobat
52	Appraise
53	Swimming
54	Vitalité
55	Vitalité

(Xavier LECHAT)

Le hit incontestable d'Origin sort en français à l'écran. Afin de fêter dignement l'évènement, voici un guide détaillé des missions qui, je l'espère, vous permettra de terminer ce jeu en mettant le maximum de chances de votre côté.







UAT Griffe du Tigre. En approche d'attaque sur K'Tithrak Mang, QG Secteur Kilrathi.

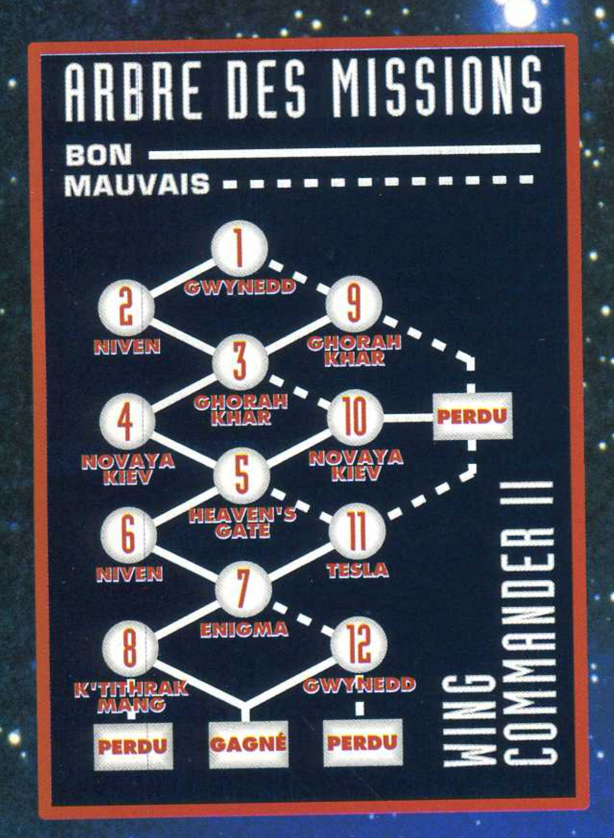




• A la fin de Wing Commander 1, le Griffe du Tigre a succombé à l'attaque de vaisseaux furtifs que vous seul avez vus. L'état major, qui ne vous croit pas car la boîte noire de votre appareil a été mystérieusement effacée, vous tient pour responsable de cette destruction. Dix ans plus tard, après avoir été dégradé et affecté à des tâches subalternes, vous vous retrouvez sur la station Caernarvon, en proie à la suspicion générale. Wing Commander 2, avec son scénario d'une complexité rare, mêle votre propre quête de vérité à la guerre qui oppose les humains et les Kilrathis depuis 40 ans. Grâce à une traduction très fidèle (bravo au traducteur qui maîtrise parfaitement les insultes françaises!), on profite enfin pleinement de ce sublimissime logiciel. Nous voici en 2665-112, année stellaire...•







• Wing Commander 2, qui se passe dans le secteur d'Enigma, vous offre l'opportunité de visiter les 8 systèmes qui le composent. Si vous pilotez comme un as et ne ratez aucune mission, vous pourrez jouer 7 séries de 4 missions et une série de 3, numérotées de 1 à 8, soit 31 missions. •

• En revanche, une erreur vous conduira vers les séries 9 à 12 qui elles, en cas de ratage, vous amèneront directement à la défaite. Bref, pour tout voir, il faudra jouer deux fois. Si vous voulez profiter des missions 9 à 12 sans tout recommencer, vous pouvez également, au lancement du jeu, utiliser la commande (en respectant Maj/Min): wc2 espace Origin espace sN espace mx. •

• Dans ce cas, "N" égal le numéro de série de 1 à 12 et "x" une lettre de "a" à "d" représentant le numéro de la mission. Attention, cette bidouille, destinée aux programmeurs du logiciel, plante sur certaines bécanes. Ca vous apprendra à tricher. Les "bercés trop près du mur" noteront que espace veut dire rajoutez un espace (avec la barre du même nom), pas qu'il faut l'écrire. Je vous connais, les amis. •

• Le guide détaillé qui suit, présente les adversaires dans l'ordre où ils apparaissent. Afin de ne pas vous (et me) mélanger les pinceaux, j'ai opté pour un style régi par quelques conventions précises. Je crois, enfin, je pense plus ou moins que des fois de temps en temps, c'est assez important, enfin, très important, les machins précis. Exemple: "Astéroïdes, puis 4 Drakhri et 2 Dorkathi dont 1 as, puis 3 Jalkehi/Astéroïdes, 4 Sartha/Drakaï" signifie que vous rencontrerez, dans l'ordre, des Astéroïdes, puis (après un saut) 4 Drakhri et 2 Dorkathi en même temps dont un piloté par un as, puis (après un saut) 3 Jalkehi et 4 Sartha pilotés par des Drakaï, le tout au milieu d'astéroïdes. Ca signifie aussi que vous êtes très très mal, là. •

• Autre remarque, vous volerez avec le coéquipier indiqué à condition que ce dernier n'ait pas été descendu précédemment. Le cas échéant, il faudra vous débrouiller tout seul, le logiciel ne gérant pas les remplacements (exemple: si Doomsday meurt à la série 4, la série 10 se fera en solo). •

SERIE 1 • SYSTEME GWYNEDD





MISSION 1

- •Coéquipier: Shadow
- •Appareil: Ferret
- •Adversaires: 3 Sartha, puis 3 Drakhri. Astéroïdes
- •Scénario: Patrouille de routine sur le Caernarvon
- •Stratégie: Le Sartha est mieux armé que vous mais heureusement, votre appareil est plus rapide. Dès qu'ils apparaissent, tournez à gauche et mettez les gaz à fond. Le blindage du Sartha est faible sur les côtés, profitez-en ! Contre les Drakhi, demandez à Shadow d'attaquer, virez sur la droite et lâchez 3 salves dès que possible

MISSION 2

- •Coéquipier: Shadow
- •Appareil: Ferret
- •Adversaires: 2 Sartha, puis 2 Sartha
- •Scénario: Un SOS en provenance du Concordia vous oblige à partir en catastrophe
- •Stratégie: A la deuxième rencontre, ne pas laisser le temps aux Sartha de lancer des missiles.





MISSION 3

- •Coéquipier: Shadow
- •Appareil: Ferret
- •Adversaires: 3 Jalkehi, puis 3 Sartha dont un Drakhai, puis 1 Fralthra.
- •Scénario: Vous avez retrouvé Angel qui commande le Concordia. Mission d'attaque en couverture des Broadsword.
- •Stratégie: Pour le Drakhaï, demandez à Shadow d'attaquer votre cible. Pour les Jalkehi, procédez par passages successifs à l'aide de la post-combustion et en tirant dans ses réacteurs. La patience est mère de sûreté, comme on dit sur terre.

WING COMMANDER II




---notre pont d'envol a été endommagé, nous ne pouvons pas lancer de chasseurs!

Shadow, en formation de combat! On les aura à deux!

MISSION 4

- •Coéquipier: Shadow
- •Appareil: Ferret
- •Adversaires: 5 Salthra, puis 4 Drakhri et 1 Fralthra.
- •Scénario: L'amiral Tolwyn ne vous aime pas beaucoup, aussi êtes-vous renvoyé sur Caernarvon. Au moment d'atterrir sur la base, un SOS vous rappelle sur le Concordia car une bombe à retardement vient d'endommager son pont d'envol, lui interdisant de se défendre.
- •Stratégie: Ne traînez pas trop près du Fralthra car vous ne pouvez rien faire. Normalement, le Concordia s'en occupe avec ses torpilles. A noter qu'il est impossible de sauver Shadow.

SERIE 2 • SYSTEME NIVEN


L'analyseur cherche automatiquement les pistes de saut des vaisseaux kilrathis.

MISSION 1

- •Coéquipier: aucun
- •Appareil: Broadsword
- •Adversaires: 3 Jalkehi, puis 2 Grikath.
- •Scénario: Angel vous envoie en reconnaissance avec un enregistreur de vol.
- •Stratégie: Attaquez les premiers Jalkehi à mi-distance et allumez le dernier avec le canon arrière. Dessoudez le Grikath avec un pilum et une salve, puis lancez un leurre lorsqu'une torpille apparaît, et finissez-le au canon.



MISSION 2

- •Coéquipier: aucun
- •Appareil: Ferret
- •Adversaires: 5 Sartha/Drakhaï.
- •Scénario: Livrez un important courrier sur la colonie Niven.
- •Stratégie: Si vous le pouvez, combattez les Sartha mais dès que vous déviez de votre course, rompez le combat et cassez-vous.


Moulinex! Je n'avais pas réalisé que vous étiez sur Niven.

MISSION 3

- •Coéquipier: aucun
- •Appareil: Ferret
- •Adversaires: 4 Sartha, puis 3 Drakhri.
- •Scénario: Avant de rentrer au bercail, le Général Snell vous demande de protéger un convoi.
- •Stratégie: flinguez les 2 Sartha mais dès que les autres commencent à tirer sur le Bhomis et L'Excalibur, allez les secourir. Utilisez un missile. Les Drakhri doivent être allumés de loin, tour à tour, en changeant de cible après chaque salve.


Station Caernarvon à important vaisseau de provenance inconnue, vecteur alpha-sept epsilon...




Station Caernarvon à important vaisseau de provenance inconnue, vecteur alpha-sept epsilon...


...en effet je pense que c'est exact.

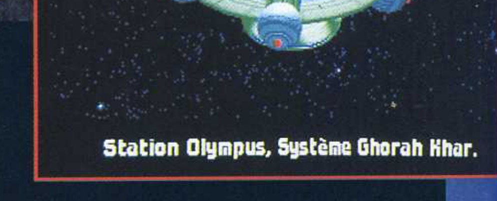
MISSION 4

- •Coéquipier: aucun
- •Appareil: Ferret
- •Adversaires: 3 invisibles, puis 3 invisibles.
- •Scénario: Mac Guffin à été assassiné par un espion à bord. On vous envoie en exploration à recherche d'une éventuelle force d'attaque.
- •Stratégie: Les vaisseaux invisibles explosent au bout de deux tirs. A la seconde rencontre, ralentissez, les appareils furtifs romperont le combat.

SERIE 3 • SYSTEME GHORAH KHAR


C'est un honneur de faire votre connaissance, Capitaine. Appelez-moi par mon nom de code, Hobbes, s'il vous plait.

MISSION 1


Station Olympus, Système Ghorah Khar.

- Coéquipier: Hobbes
- Appareil: Rapier
- Adversaires: 3 Jalkehi, puis 4 Grikath dont un as (Hur).
- Scénario: Depuis le meurtre de Mac Guffin, on vous soupçonne de plus belle. Vous partez en mission avec Hobbes, un renégat Kilrathi. Les nouveaux Rapier ont un canon à particules supplémentaire.
- Stratégie: Demandez à Hobbes d'attaquer et vrillez pour éviter les tirs de tourelle. Contre les Grikath, même manoeuvre mais en utilisant la post-combustion. Tirez à longue distance au laser sans laisser les Grikath approcher car ils n'ont que des neutrons.

MISSION 2


Je s'rai à bord pour quelques jours. On discutera encore une autre fois, Cyrille.


C'est pourquoi j'ai rejoins la Confédération pour combattre les miens.

- Coéquipier: Hobbes
- Appareil: Rapier
- Adversaires: 3 Drakhri, puis 3 Jalkehi, puis 3 Jalkehi.
- Scénario: Protection d'un vaisseau de commerce. En réalité, il s'agit de l'appareil de votre vieil ami Paladin.
- Stratégie: Lancez ordre d'attaque puis attaquez à droite. En cas de tir frontal utilisez afterburner et réengagez le combat au laser lorsque les boucliers sont remontés. Ensuite, demandez à Hobbes de s'occuper le votre cible et finissez-le à deux. Pour les Jalkehi, commencez un tir longue portée à 6000 mètres puis enclenchez tous les canons. Tirez en tournant et tenez l'adversaire éloigné du Bonnie Heather de Paladin. Utilisez les leurres et les afterburner contre missiles.

MISSION 3


Une fois l'ennemi détruit, rendez compte à la Station Olympus pour le debriefing.


Quoi? Le Concordia est attaqué!

- Coéquipier: Hobbes
- Appareil: Rapier
- Adversaires: 5 Sartha, puis 4 Grikath et un Hamekh.
- Scénario: Décollage en catastrophe. L'ennemi attaque le Concordia.
- Stratégie: Se préparer à réagir dès que l'écran de combat apparaît. Changez de cible souvent. Ensuite, tirez un missile à tête chercheuse au juger à longue distance. Laissez le Broadsword s'occuper du Hamekh. Demandez un coup de main à Hobbes.

MISSION 4




Capitaine Baron, présentez-vous sur le pont pour décollage immédiat!

- Coéquipier: Hobbes
- Appareil: Rapier
- Adversaires: 5 Drakhri, puis 4 Jalkehi.
- Scénario: Rebellote, au décollage de la station Olympus.
- Stratégie: Utilisez les javelins et demandez à Hobbes d'attaquer aussi votre cible. Contre deux, ils ne tiennent pas longtemps. A l'arrivée des renforts, utilisez les leurres en fonçant sur la station puis faites face avec canons complets.



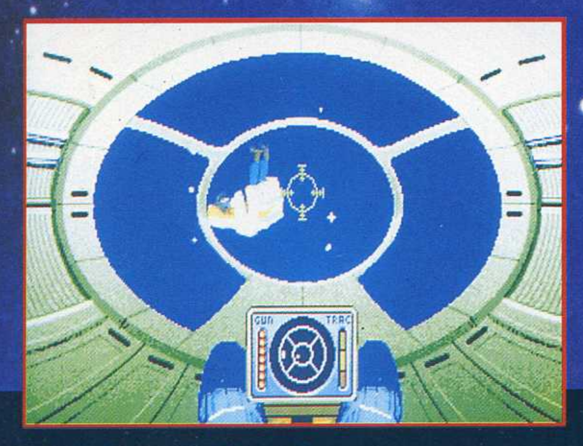
SERIE 4 • SYSTEME NOVAYA KIEV

MISSION 1



- Coéquipier: Doomsday
- Appareil: Broadsword
- Adversaires: 4 Drakhri et 2 Dorkathi, puis 3 Jalkehi, 1 Dorkathi et un dépôt de carburant.
- Scénario: Vous devez détruire un dépôt de carburant. La mission permet d'admirer une scène superbe de ravitaillement en vol. A noter que Doomsday est aussi enjoué que le jeune Werther (de Goethe).
- Stratégie: Tirez les Dorkathi à 750 mètres. Utilisez canons avant et arrière contre Jalkehi. Pour le dépôt, demandez aide à Doomsday; verrouillez la torpille à 10 000 mètres et avancez à 120 HPS. Le lock a lieu à 3550 mais attendez d'arriver à 2500 pour tirer. Recommencez.

WING COMMANDER II





MISSION 2

- •Coéquipier: Doomsday
- •Appareil: Broadsword
- •Adversaires: 4 Jalkehi, puis 4 Drakhri et 2 Kamekh.
- •Scénario: Mission de sauvetage à l'aide du rayon tracteur.
- •Stratégie: Utilisez torpilles contre Kamekh. Pour le rayon tracteur, approchez le plus près de la cible, stoppez (la cible doit être visible devant vous). Tournez par exemple à droite, puis passez en vue arrière et tournez encore. Si la cible n'est pas au milieu repassez à l'avant et tournez encore à droite, puis arrière, droite. Recommencez plusieurs fois si nécessaire.



MISSION 3

- •Coéquipier: Doomsday
- •Appareil: Broadsword
- •Adversaires: Astéroïdes, puis 4 Jalkehi et 1 Fralthra, puis 4 Grikath, puis astéroïdes.
- •Scénario: Protection d'un vaisseau Hector en dehors du système.
- •Stratégie: Demandez l'attaque puis allez à gauche et foncez à donf. Tournez autour des Jalkehi en tirant. Utilisez Pilum et gardez torpilles pour Fralthra. Méfiez-vous du canon arrière des Grikath.

MISSION 4

- •Coéquipier: Doomsday
- •Appareil: Broadsword
- •Adversaires: 2 Drakhri, puis 3 Sartha et 1 Ralatha.
- •Scénario: Escorte d'un courrier vers le Concordia au retour.
- •Stratégie: Utilisez 1 pilum et passez à 200 KPS. Attaquer Sartha avec pilum restant. Pour Ralatha, lock à 8000 mètres, puis approche lente. Une fois verrouillé, tirez à 2000 mètres. Récupérez la capsule de données (voir Série 4 mission 2).





SERIE 5 • SYSTEME PORTES DU PARADIS

Tu l'as dit. En forme mon pote?

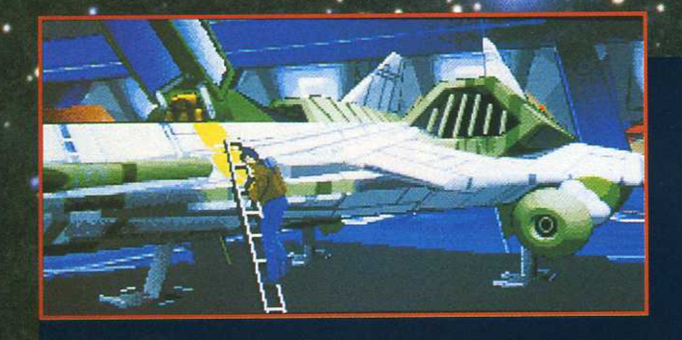
MISSION 1

- •Coéquipier: Spirit
- •Appareil: Epée
- •Adversaires: 1 Kamekh et 4 Drakhri, puis 4 Sartha.
- •Scénario: Mission d'attaque en Epée. Bonne puissance de feu mais attention de ne pas aller trop vite.
- •Stratégie: Canon à particules contre Drakhri avec Spirit. A noter que le Kamekh doit être détruit pour passer à la mission 2 sinon, rendez-vous à la série 11



MISSION 2

- •Coéquipier: Spirit
- •Appareil: Epée
- •Adversaires: 4 Drakhri, puis 4 Jalkehi.
- •Scénario: Escorte d'un convoi.
- •Stratégie: Les Jalkehi nécessitent l'emploi de missiles. Tenez le coup longtemps car en fin de combat, Jazz apparaît et vous file un coup de main salvateur. Son aide sera la bienvenue car cette mission est pleine de rebondissements.



MISSION 3

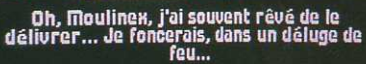
•Coéquipier: aucun
•Appareil: Epée
•Adversaires: 4 invisibles, puis 4 invisibles.
•Scénario: Escorte d'un transport de munitions. Le transporteur doit rester entier sinon, direction série 11.
•Stratégie: Pour tenir le coup contre les invisibles, changez sans cesse de vitesse pour les empêcher de se verrouiller sur vous. Quoi qu'il arrive, votre boîte noire est détruite et à l'arrivée, on ne vous croit toujours pas.

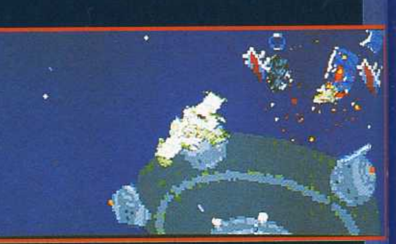


MISSION 4

•Coéquipier: Spirit
•Appareil: Epée
•Adversaires: 4 Sartha dont un Rakti, puis 5 Drakhri, puis 4 Jalkehi.
•Scénario: Attaque de la base Kilrathienne où le fiancée de Spirit est retenue prisonnière.
•Stratégie: Utilisez neutrons. Tel ses ancêtres Kamikaze, Spirit se suicide en s'écrasant sur la base afin de mourir avec son fiancé. Impossible de la sauver.





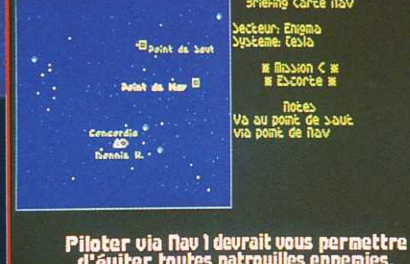


SERIE 6 • SYSTEME TESLA



MISSION 1

•Coéquipier: Stingray
•Appareil: Rapier
•Adversaires: 3 Jalkehi/astéroïdes, puis 3 Grikath.
•Scénario: Patrouille et escorte de Paladin au retour.
•Stratégie: Dans les astéroïdes, passez à 420 KPS afin de garder un avantage sur l'adversaire. Changez souvent de cible et regardez où vous allez ! Combattez de près et utilisez les javelins si nécessaire. Utilisez Dart contre Grikath.



MISSION 2

•Coéquipier: Stingray
•Appareil: Rapier
•Adversaires: 4 Sartha, puis 4 Jalkehi, puis 2 Dortkathi.
•Scénario: Décollage immédiat pour détruire deux transports de troupes.
•Stratégie: Sartha comme d'hab'. Amusez les Jalkehi avec des Pilum. Contre les transports Dortakhi, demandez aide de Stingray et utiliser Dart en tirant pour les empêcher de régénérer leurs boucliers .





MISSION 3

•Coéquipier: Stingray
•Appareil: Rapier
•Adversaires: 5 Jalkehi (dont Khasra !), puis 4 Drakhri.
•Scénario: Paladin, en réalité agent secret de la fédération, vous demande de l'escorter.
•Stratégie: Protéger Paladin et ne pas utiliser les missiles, ils serviront au retour. Combattre Khasra seul. Ce dernier oblige Stingray à s'éjecter. En profiter pour l'allumer à moyenne distance.

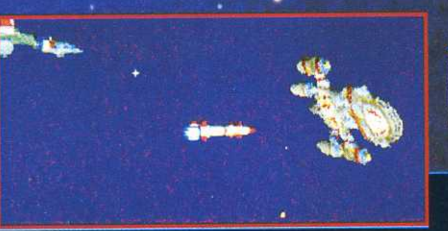
WING COMMANDER II



MISSION 4



•Coéquipier: Stingray
•Appareil: Rapier
•Adversaires: 4 Drakhri, puis 4 Grikath, puis 1 Ralatha.
•Scénario: Alerte rouge, le Concordia est attaqué.
•Stratégie: Se préparer dès l'apparition de l'écran de combat. Attaque de face avec les missiles et canons. Eviter de présenter son flanc à l'adversaire. Contre les Grikath, demander aide et faire plusieurs passages avec les neutrons. Utiliser Pilum et Javelin contre Jalkehi et protéger croiseur William Tell. Ce dernier descend le Ralatha à l'aide de ses torpilles. C'est plus efficace qu'une arbalète...

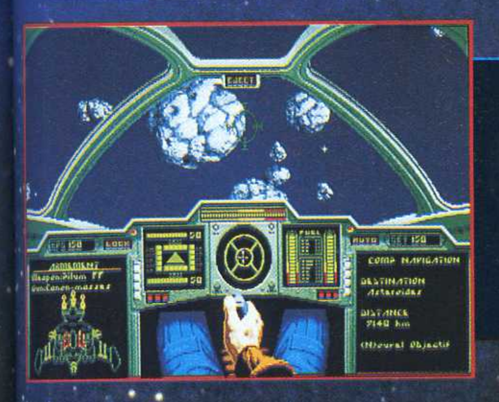


SERIE 7 • SYSTEME ENIGMA

MISSION 1

•Coéquipier: Angel
•Appareil: Broadsword
•Adversaires: 3 Drakhri, puis 4 Sartha et 1 gros vaisseau.
•Scénario: Dowtown est mort aussi c'est Angel qui vous accompagne. Attention de ne pas la perdre dans les 4 missions, sinon la suite risque d'être fortement écourtée.
•Stratégie: Demandez aide d'Angel pour les Drakhi. Utilisez tourelles arrière et de côté. Demandez à Angel d'attaquer et de s'occuper des Sartha. Généralement, Angel détruit le gros vaisseau seule, mais rien ne vous empêche de lui filer un coup de main.

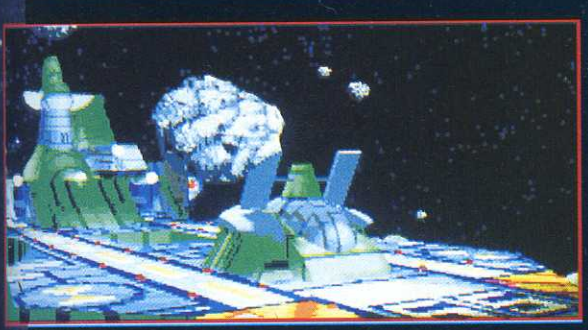




MISSION 2

•Coéquipier: Angel
•Appareil: Broadsword
•Adversaires: astéroïdes, puis astéroïdes, puis 3 Drakhri, puis 4 Jalkehi et 1 poste d'écoute
•Scénario: Attaque d'un poste d'écoute.
•Stratégie: Respectez la vitesse de sécurité (250 KPS) et attention au deuxième champ d'astéroïdes. Si Angel s'éjecte, continuez sans elle. Pour détruire le poste d'écoute, stoppez à 8000 mètres et verrouillez une torpille. Avancez à 150 KPS mais ne pas tirer avant 1800 mètres de la cible. Quand ça commence à cramer, bougez avec le poste. Tirez-vous, quoi.

MISSION 3

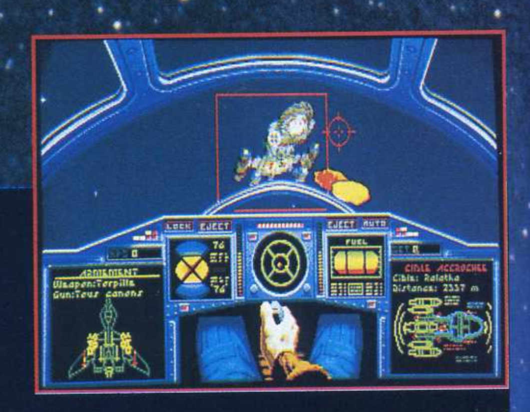


•Coéquipier: Angel
•Appareil: Broadsword
•Adversaires: astéroïdes, puis astéroïdes, puis 4 Jalekhi et 1 Ralatha
•Scénario: Il faut réussir à suivre le Ralatha.
•Stratégie: Demandez aide à Angel et utiliser 1 Pilum à distance car l'adversaire est très très agressif. Attendez ensuite d'être à 1500 mètres pour utiliser canons massifs et passez de temps en temps sur les tourelles de côté et arrière. A noter que pour gagner, le Ralatha doit être détruit après le jump. Pour y parvenir, stoppez, verrouillez, puis torpillez. Deux tirs seront nécessaires.



SERIE 8 • SYSTEME K'TITHRAK MANG


Pilotes, nous nous préparons à l'assaut final sur K'Tithrak Mang.



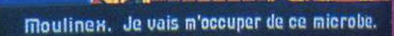
MISSION 1

•Coéquipier: Jazz
•Appareil: Sabre
•Adversaires: 4 Jalkehi et 1 Ralatha, puis 3 Grikath.
•Scénario: Destruction d'un Ralatha. Décidément, le Sabre est un super engin.
•Stratégie: Demandez à Jazz d'attaquer. On notera que ce dernier ne tire jamais de missiles...
Utilisez la post-combustion et un Spiculum. Pour le Ralatha, procédure de torpillage habituelle mais en tirant cette fois-ci à 1500 mètres. Dès la mise à feu, coupez les moteurs et montez pour ne pas vous écraser puis partez à donf pendant l'explosion. Au retour, les Grikath ne posent aucun problème face au Spiculum du Sabre.

MISSION 2

•Coéquipier: Jazz
•Appareil: Sabre
•Adversaires: astéroïdes, puis 3 invisibles, puis 2 invisibles, puis astéroïdes, puis 4 invisibles.
•Scénario: Mission de patrouille en 4 points. Méfiez-vous de ce qui a l'air routinier. A la fin de la mission, votre boîte noire prouve enfin l'existence des vaisseaux invisibles. Belle victoire personnelle mais ne mollissez-pas, le combat continue !
•Stratégie: Utilisez un Dart contre le premier invisible et surveillez le radar pour repérer les autres.


...mais maintenant j'ai la preuve que les vaisseaux furtifs existent.


Moulinex. Je vais m'occuper de ce microbe.



MISSION 3



•Coéquipier: aucun
•Appareil: Sabre
•Adversaires: Sabre (Jazz !).
•Scénario: Angel surprend Jazz et comprend qu'il s'agit du traître. Ce dernier prend la fuite et vous devez le rejoindre.
•Stratégie: Ici, pas de fignolage, c'est humain contre humain, Sabre contre Sabre ! Pensez bien à verrouiller la cible pour utiliser l'ITTS. Attention aux Pilum, comme l'adversaire est sur Sabre, ils réagissent n'importe comment. Lorsque Jazz est descendu, il s'éjecte. Vous le récupérez (impossible de faire autrement).


Non! NOOON! Je t'en prie ne me tue pas. S'IL TE PLAIT!

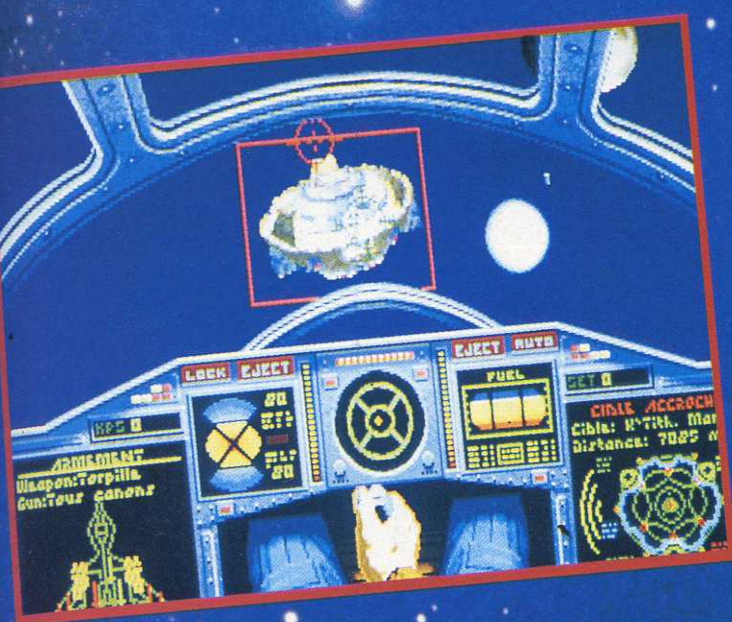
MISSION 4

•Coéquipier: aucun
•Appareil: Sabre
•Adversaires: 2 invisibles, puis Grikath/Prince Thrakath, puis 6 Sartha/Drakhaï.
•Scénario: Jazz sera jugé. Il a trahi car son frère est mort dans l'explosion du Griffe du Tigre. En attendant, voici le combat final.
•Stratégie: Utilisez l'ITTS, tous les canons et un Spiculum contre Trakath. Les Sartha sont détruits à l'aide de la même méthode et en tirant à l'arrière de temps en temps.
Pour K'tithrak Mang, procédure torpille. Après l'explosion, appuyez une fois sur espace pendant le générique de fin et admirez: surprise !

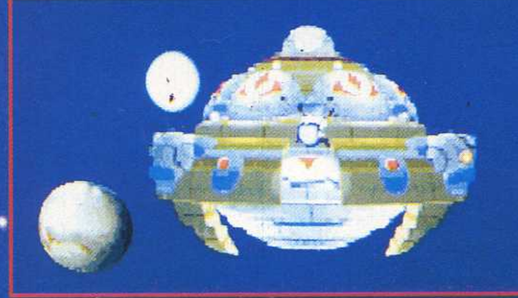

Moulinex, mon amour, je ne te reverrai peut-être plus...


Cap'taine Baron! Votre Sabre est prêt...

WING COMMANDER II











Ces missions vous donnent une chance de vous en sortir en cas de défaite. En général, pas grand-chose à rajouter, la stratégie reste la même en fonction des appareils. Toutefois, attention à la mission 4 de la série 10 qui est pratiquement injouable.

SERIE 9 • SYSTEME GORAH KHAR

MISSION 1

•Coéquipier: aucun •Appareil: Broadsword
•Adversaires: 3 Jalkehi et 1 Dorkathi, puis mines.

MISSION 2

•Coéquipier: aucun •Appareil: Ferret
•Adversaires: 4 Drakhri.

MISSION 3

•Coéquipier: aucun •Appareil: Broadsword
•Adversaires: 4 Drakhri et 1 Kamekh, puis 4 Jalkehi.



MISSION 3

•Coéquipier: aucun •Appareil: Broadsword
•Adversaires: 4 Drakhri et 1 Kamekh, puis 4 Jalkehi •Stratégie: Protéger le William Tell. En cas de destruction, fin du jeu.

SERIE 10 • SYSTEME HOVAYA KIEV

MISSION 1

- Coequipier Doomsday • Appareil: Broadsword
- Adversaires 5 Drakhri, puis 3 Jalkehi et 1 Fralthra.
- Strategie Detruire le Fraltha sinon fin.

MISSION 2

- Coequipier Doomsday • Appareil: Broadsword
- Adversaires 3 Jalkehi et 4 Drakhri, puis astéroïdes.
- Strategie Asteroides à 250 KPS. Si touché, attendre que les boucliers remontent à la sortie des astéroïdes avant de se lancer.

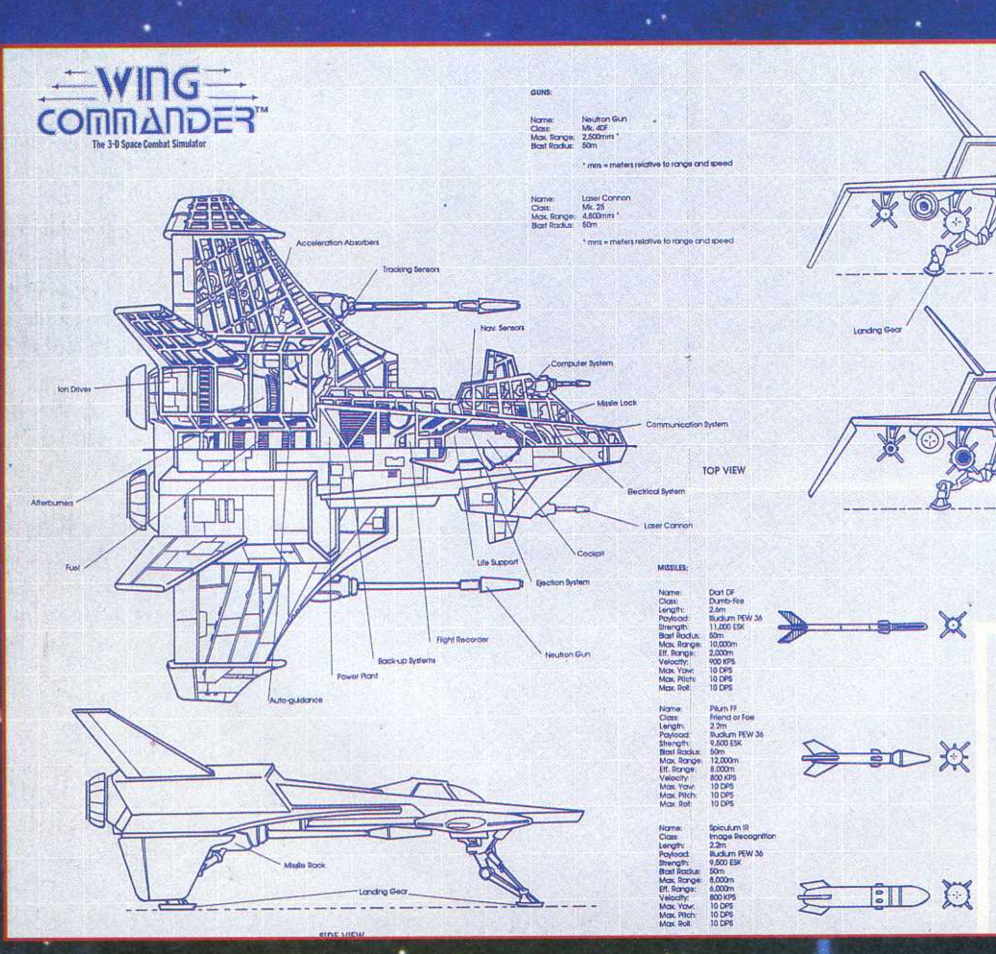
MISSION 3

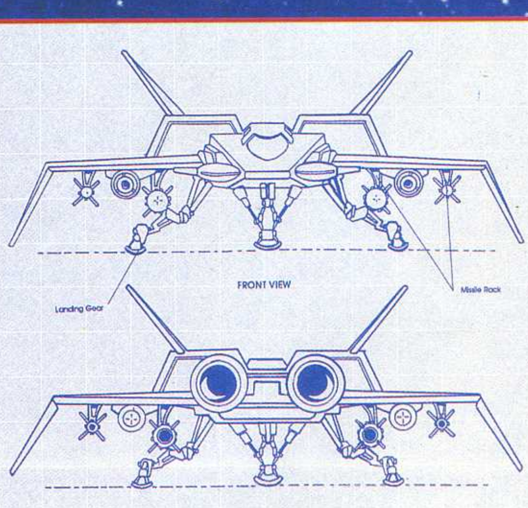
- Coequipier Doomsday • Appareil: Broadsword
- Adversaires 2 Sartha, puis 4 Jalkehi, puis 4 Grikath.

MISSION 4

- Coequipier Doomsday • Appareil: Broadsword
- Adversaires 4 Drakhri, puis 1 Sartha et 1 Ralatha
- Strategie Je n ai reussi qu'une fois à détruire le Ralatha sans trop savoir pourquoi j échouais avant Le mieux est encore de passer la mission 3 à tout prix, quitte à acceder à cette série en trichant.







Rapier

Class: Medium Fighter
Length: 24 meters
Mass: 13.5 tonnes
Maximum Velocity: 450 kps
Cruise Velocity: 250 kps
Acceleration: Excellent
Maximum Yaw: 10 dps
Maximum Pitch: 10 dps
Maximum Roll: 10 dps
Ship's Weapons: Laser Cannon (2), Neutron Guns (2), Dumb-Fire Missiles (2), Spiculum IR (Image-Recognition) Missile, Pilum FF (Friend or Foe) Missiles (2).
Ship's Armor: Fore Shield: 7 cm equivalent; Aft Shield: 7 cm equivalent. Front: 5 cm; Right: 3 cm; Left: 3 cm; Rear: 4 cm.

Aerospace Engineering:



WING COMMANDER II

SERIE 11 • SYSTEME TESLA



MISSION 1

•Coéquipier: Stingray •Appareil: Rapier
•Adversaires: 4 Drakhri, puis 3 Jalkehi.

MISSION 2

•Coéquipier: Stingray •Appareil: Rapier
•Adversaires: 4 Drakhri, puis 5 Jalkehi, puis 2 Ralatha.

MISSION 3

•Coéquipier: Stingray •Appareil: Rapier
•Adversaires: 4 Jalkehi, puis 6 Grikath.

MISSION 4

•Coéquipier: Stingray •Appareil: Broadsword
•Adversaires: 4 Jalkehi, puis 4 Grikath.
•Stratégie: Il faut détruire les Ralatha de la mission 2. Pour reste, le principal est de survivre pour rejoindre la série 7.

SERIE 12 • SYSTEME GWYNEDD



MISSION 1

•Coéquipier: Jazz •Appareil: Sabre
•Adversaires: 4 Grikath, puis 4 Drakhri, puis 3 Jalkehi, puis 2 Fralthra.

MISSION 2

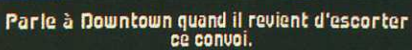
•Coéquipier: Jazz •Appareil: Sabre
•Adversaires: astéroïdes, puis 3 invisibles, puis Astéroïdes, puis 5 invisibles.

MISSION 3

•Coéquipier: aucun •Appareil: Sabre
•Adversaires: Astéroïdes, puis Sabre (Jazz !).

MISSION 4

•Coéquipier: aucun •Appareil: Sabre
•Adversaires: 2 Jalkehi et 1 Fralthra, puis 1 Ralatha, puis Grikath/Prince Thrakath, puis 4 Sartha.
•Stratégie: Il s'agit d'une version musclée de la série 8 puisqu'il faut détruire toutes les cibles pour gagner.

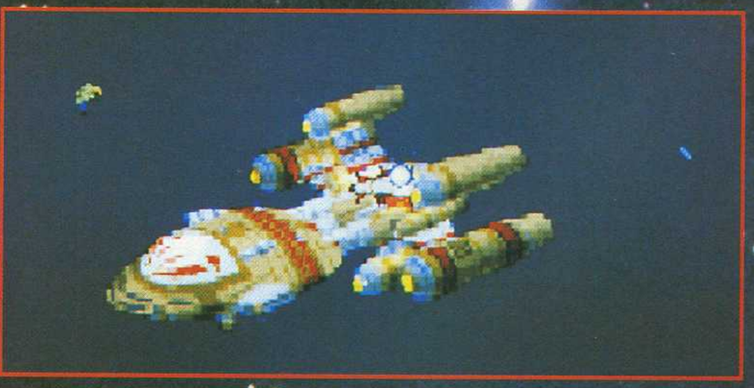



Parle à Downtown quand il revient d'escorter ce convoi.



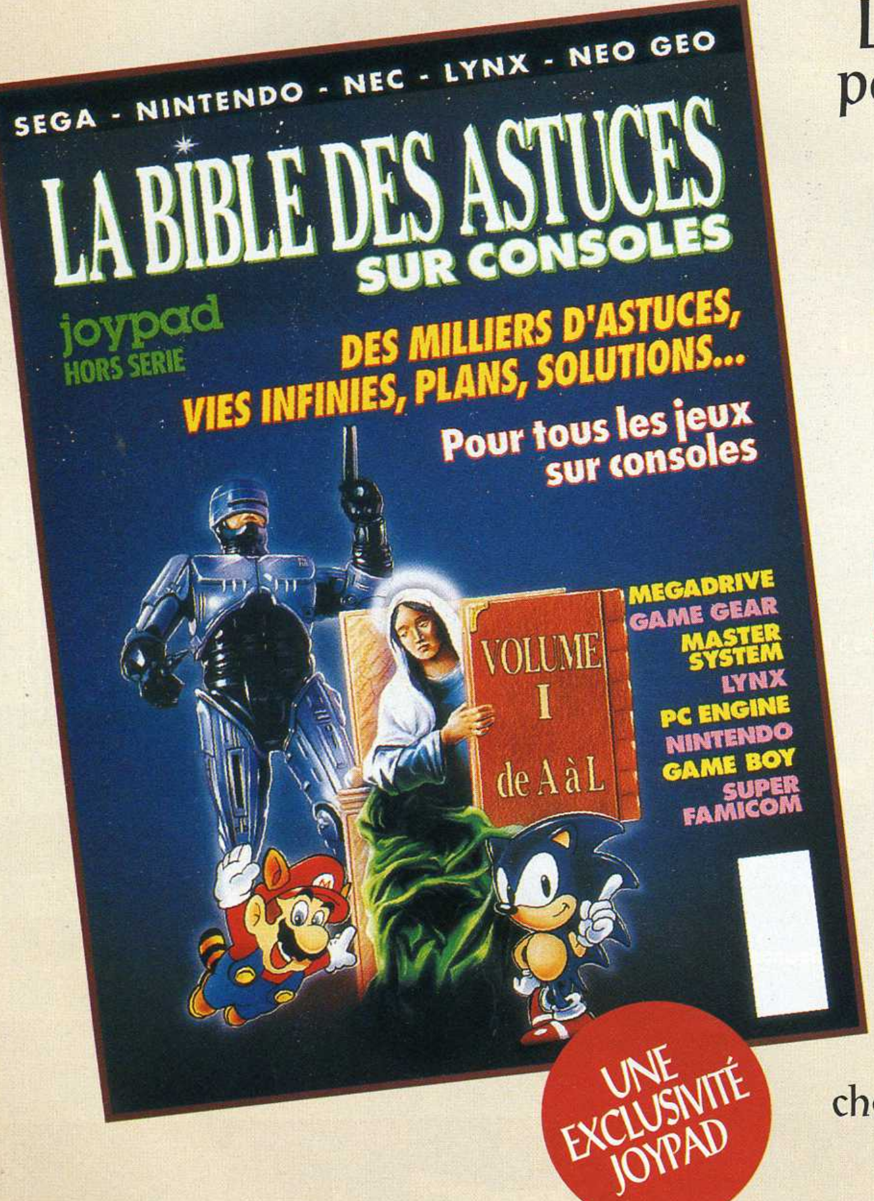
Nous sommes en profondeur, en territoire Kilrathi, en phase d'approche finale---





Ce guide stratégique a été réalisé par le Colonel Cyrille "Moulinex" Baron et son fidèle copilote Linos. Toutes les informations contenues dans ce dossier ont été recueillis grace à leur courage et leur grande habilité, ne reculant jamais devant une sortie dans l'espace profond pour sauver la race humaine (même les jours fériés). Merci Colonel Baron, merci Linos. Merci au nom de l'humanité toute entière.

IL EST NÉ LE DIVIN BOUQUIN



La Bible des Astuces pour consoles contient des milliers de trucs, astuces, codes, plans, solutions complètes pour tous les jeux sur toutes les consoles

LA BIBLE DES ASTUCES

volume 1 de A à L

A SAISIR D'URGENCE

En vente dès le 15 avril chez tous les marchands de journaux ou par correspondance

BON DE COMMANDE (À DÉCOUPER, PHOTOCOPIER OU RECOPIER)

Oui ! je veux recevoir "LA BIBLE DES ASTUCES" chez moi.
Je joins un chèque de ....F à l'ordre de JOYPAD, 103 Boulevard McDonald, 75019 Paris

VOLUME 1 DE A à L : 40F* LE PORT EST GRATUIT

*Tarif pour la France métropolitaine • Rajouter 10 F pour le reste du monde.

NOM:................................ PRENOM:................................

ADRESSE:..

CODE POSTAL:............................VILLE:................................

AGE:................................CONSOLE:................................



EGA-GAMEGEAR

MEGADRIVE

SUPER GRAFX

LYNX

GX 4000

NINTENDO

GAME BOY

PC ENGINE

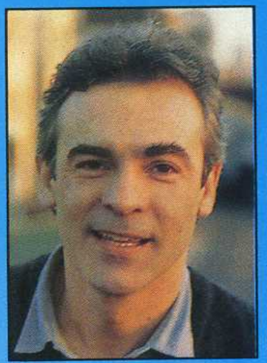
NEO GEO

SUPER FAMICOM

L'ARTILLERIE LOURDE EST EN MARCHE

69 TESTS

FIRE PRO WRESTLING • ALIEN SYNDROME • BATMAN II • BLASTER MASTER • BLOW OUT • BUILDERLAND • BUSTER BALL • CAPTAIN PLANET • CARMEN SANDIEGO • CHESSMASTER • CLOUD MASTER • CRYSTAL MINE II • CYBER FORMULA • DAVIS CUP • DEFENDER OF THE CROWN • DIABOLO ET SATANAS • DREAM MASTER • EXILE • F-123 HAWK • F1 BATTLE GP • FINAL FIGHT GUY • FORGOTTEN WORLD • FRENCH BERLITZ • GHOSTBUSTERS II • HAT TRICK HERO • HUDSON HAWK • JORDAN VS BIRD • KID CHAMELEON • LAST FIGHTER TWIN • LOLO 2 • MEGAMAN II • MUTATION NATION • NEW ZEALAND STORY • PAPER BOY • PIT FIGHTER • PITAN • PRO SOCCER • PSYCHIC STORM • Q BERT • RAINBOW ISLANDS • RAMPARTS • RANMA 1/2 • ROAD FIGHTER • RUSHING BEAT • SHADOW OF THE BEAST • SMASH TV • SNAKE'S REVENGE • STADIUM FAMILY • STAR LION • STAR TREK • STRIKE GUNNER • SUPER RAIDEN • SUPER SKWEEK • SUPER STREET BASKETBALL • SUPER VALIS • THE DUEL • THE HOOK • THE HUNT FOR RED OCTOBER • TOILET KIDS • TOKI • TOP RACER • TOTALY RAD • TURBO OUT RUN • ULTRAMAN • VALIS • WAIALAE • WONDERBOY II • WRESTLE MANIA • XARDION


Alain Huyghues-Lacour


J'm Destroy

consoles news

ALAIN HUYGHUES-LACOUR - J'M DESTROY

L'ARTILLERIE LO

EDITO

Alors que Danbiss chante dans les couloirs de la rédaction en signe de gaieté et de bonne humeur et que Seb cravache comme un fou pour finir les derniers tests, qu'une fois de plus il va rendre en retard, il fait nuit noire et la petite aiguille de ma montre indique le chiffre trois et la grande le chiffre douze. Me rendant compte de la situation et surtout de l'heure qu'il est, il n'y a aucun doute: il faut terminer l'édito. Lorsqu'on n'a plus toutes ses facultés, que l'énergie manque et surtout que le nombre de jeux testés est aussi important que celui-là, – plus de soixante, le record absolu pour Consoles New –, la réalité quotidienne rejaillit comme un geyser sur les plateaux de l'Ecosse profonde. Tout à l'heure, réveil à sept heures, direction l'armée. Une journée supplémentaire s'écoulera encore dans une morosité laconique qui n'engendre aucune excitation particulière. De temps en temps tout de même, dans les toilettes, j'arrive à me dégager de cette atmosphère pénible en jouant tantôt à la Game Boy tantôt à la Game Gear, tout dépend de mon humeur du matin. Plus que cinq mois de galère, plus que cinq mois avant de retrouver la liberté, plus que cinq mois pour retrouver toutes mes activités, plus que cinq mois pour enfin être à donf parmi vous! Allez, je vous laisse en vous souhaitant une bonne lecture et un heureux mois de mai, le mois où l'on fait tout ce qu'il nous plaît.
Sayonara

Aviateur J'm Destroy.

Comme le dit notre bien aimé Hôôôôô Prezôôôôôô: "news qui roulent apportent vents et tempêtes", nous trouverons dans ces quelques pages de news, des milliards de jeux de basket. Pour que ce garçon en parle de cette façon, c'est qu'il a réellement été frappé, par l'alcool c'est une chose, mais aussi par la quantité quasi astronomique de simulations de ce sport prévu pour les prochains mois. Ceci mis à part, nous aurons, l'extrême privilège de découvrir de nombreux nouveaux Shoot'Em Ups, certains originaux, d'autres nettement moins, des simulations de voitures, ainsi que des Beat'Em Ups qui foisonnent de plus en plus dans le monde éclairé des consoles de jeux vidéo. Allez, trêve de bavardages, sur ce coup-là, on y va et pas que pour de la fausse, bonne zyeuture.

URDE EST EN MARCHE !

SUPER FAMICOM


Super Star Wars

Partout dans le monde, mais surtout au Japon et aux Etats-Unis, les nouveaux titres sur Super Famicom et sur Super NES sont annoncés de partout. D'entrée de jeu, Lucasfilm en association avec JVC (on se demande bien ce qu'ils viennent faire dans les parages ceux-là) frappe un grand coup, mais alors un très grand coup, en annonçant l'arrivée prochaine -enfin pour l'automne- de **Super Star Wars**, le jeu tiré du film de George Lucas (un petit bonjour, au passage, à son fils spirituel Claude, grand organisateur de Joystick les soirs de bourre). Bien que très peu d'informations nous soient parvenues devant la précocité de l'annonce, nous sommes cependant déjà en mesure de vous dire que Super Star Wars utilisera le mode 7 de la Super Famicom (bonjour les rotations et les zooms) et qu'il possèdera une superbe bande sonore avec des sons et des voix entièrement digitalisés. Le jeu, lui, sera à mi-chemin entre l'aventure et l'action. Un grand jeu, à l'évidence, dont on reparlera.



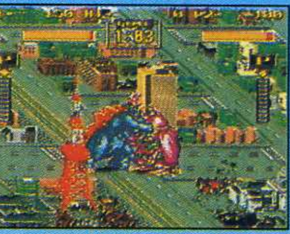
Double Dragon

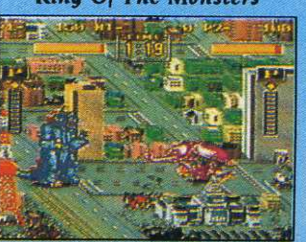
L'un des plus célèbres jeux de baston du monde de l'arcade est également en cours de conversion sur Super Famicom, je veux parler de **Double Dragon**. Cette production faite de sang, de poings et de bagarres dans les rues peut se jouer à deux simultanément. En entrant dans la peau d'un des personnages, Willy ou Billy vous partirez à la recherche de votre soeur, retenue prisonnière par une bande de mécréants de la tête qui veut vous voir à l'oeuvre. Pour vous voir à l'oeuvre, je vous garantis qu'il vont vous voir, car de l'action, il y en aura. Apparemment la meilleure de toutes, cette version de ce fantastique Beat'Em Up sera disponible dans le courant de l'été et peut-être même avant, tout dépend du bien vouloir des programmeurs, aucune date n'étant encore vraiment fixée.



World Championship Boxing

Toujours dans le créneau de la violence, un créneau qui rapporte gros dans le monde des jeux vidéo, nous retrouverons **World Championship Boxing** (titre non définitif). Comme vous vous en êtes sans doute aperçu, cette simulation de boxe vous permettra d'affronter de nombreux adversaires avant de devenir champion du monde des poids lourds, le titre le plus prestigieux d'entre tous. Alors que l'action est vue de face, les deux boxeurs se déplaçant latéralement, il faudra mettre un max de coups de poings dans le bide de l'autre pour pouvoir l'emporter. Avec une réalisation excellente, cette simulation devrait voir le jour dans le courant du mois de juin.


King Of The Monsters



Allez, puisqu'on y est, restons encore un peu dans la violence, je sais que vous aimez ça. Avec **King Of The Monsters**, que les amateurs de Neo-Geo connaissent bien, nous entrons dans un monde futuriste, où les combattants sont devenus de grosses bêtes immondes et où leur plus grand plaisir est de dévaster des villes japonaises entières, en se livrant à des duels titanesques. Pour vous débarrasser de votre adversaire, plus d'une dizaine de coups et de techniques de luttes seront possibles. De plus, des difficultés dues au monde et à la région qui entourent les combattants, pourront survenir à chaque instant. Une conversion d'un titre Neo Geo sur Super Famicom, voici un truc qu'il faudra suivre de près!


Super F1 Hero

Si vous vous intéressez au monde de la Megadrive, vous avez déjà certainement dû entendre parler de **F1 Hero MD** (et pour cause, nous vous l'avons déjà présenté dans l'une de nos news) qui est en cours d'achèvement sur cette machine. Cette course de voitures qui ressemble plus ou moins à Super Monaco GP est maintenant annoncée sur Super Famicom. Au programme, un menu d'options très riche, une action rapide et surtout beaucoup, beaucoup de surprises qui vous maintiendront en haleine jusqu'à la sortie définitive de Super F1 Hero.


Super F1 Circus

Toujours dans les courses de bagnoles, Nihon Bussan annonce l'arrivée prochaine de **Super F1 Circus**, qui n'est rien d'autre que l'adaptation de F1 Circus'91 de la PC Engine et de F1 Circus tout court de la Megadrive. Ici, nous devrions retrouver tous les avantages des deux précédentes versions et toutes les qualités qui lui ont permis de devenir l'une des meilleures ventes au Japon. Certainement aussi rapide dans son scrolling multi-directionnel, Super F1 Circus est un jeu qu'on aimerait déjà posséder.



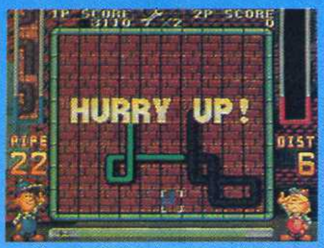
Akuri Suzuki F2 Super Drive



Comme je vous connais, grands amateurs de simulation automobile, voici le dernier titre dont une sortie prochaine nous est remontée aux oreilles. Ce titre c'est **Akuri Suzuki F2 Super Drive**. Cette simulation devrait profiter des capacités



particulières de la Super Famicom. En donnant des effets spéciaux à tous ceux qui en veulent, cette course devrait vous faire participer de façon haletante au championnat du monde de Formule Un. A vous de maîtriser pleinement votre engin et d'y apporter les modifications nécessaires pour que le bolide trace encore plus vite. Un mémoire annexe devrait également permettre de sauver une partie en cours, mais la chose n'est pas encore tout-à-fait certaine.



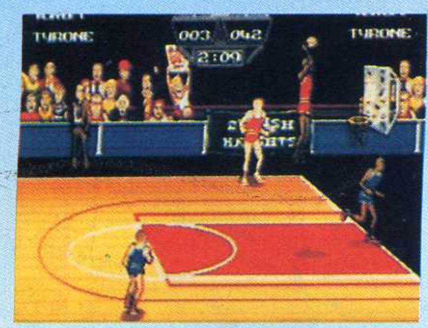
Pipe Dream

Pipe Dream, ce titre ne vous dit-il pas quelque chose? Mais si, bien sûr. Vous êtes nommé premier plombier et en temps que tel, vous devez veiller à ce que les choses se déroulent correctement et que l'écoulement d'eau s'effectue dans les meilleures conditions. Le problème, c'est que l'eau ça coule et que les tuyaux ne se construisent pas toujours très rapidement. Il va falloir être intelligent et surtout rapide pour assurer la cinquantaine de niveaux que vous rencontrerez ici.

Je vous avais prévenu, une tonne de simulations de basket est en prévision sur Super Famicom. Comme ces jeux sont actuellement encore en cours de réalisation, nous n'avons pas eu suffisamment de détails permettant de définir les différences entre chaque et vous les présentons en vrac, comme ça, sans explication plus


Nba All Star Challenge

avancée. Sachez tout de même que dans tous les cas, ces simulations utilisent les capacités propres à la machine sur laquelle ils ont été programmés et qu'elles bénéfient toutes d'un mode permettant à deux joueurs de s'affronter dans une lutte à la conquête du panier adversaire. Disponible en Automne aux USA, LJN annonce la sortie de **NBA All Star Challenge**. **Arch Rival** devrait éga-


Arch Rival


Super Slam Dunk

lement arriver durant la même période. Plus tôt dans la saison, c'est-à-dire dans le courant de l'été, nous devrions avoir la chance de mater sur nos écrans, **Super Slam Dunk** qui promet beaucoup. Enfin, et là encore dans le courant de l'été, **NCAA Basketball** devrait nous émerveiller car entièrement réalisé en mode 7, ce qui promet énormément et devrait changer du tout au tout l'approche habituelle que l'on a avec ce genre de simulateurs sportifs.


NCAA Basketball

MEGADRIVE

Sur une autre machine, mais toujours dans le même domaine **David Robinson Supreme Court** est également en prévision. Entièrement réalisée par Sega, cette simulation de basket offre une vision du terrain assez spéciale, puisque c'est de trois quart. L'aire de jeu scrollera alors un peu à la manière de Zaxxon pour les connaisseurs et surtout pour les plus âgés d'entre vous qui savent de quel jeu il s'agit.

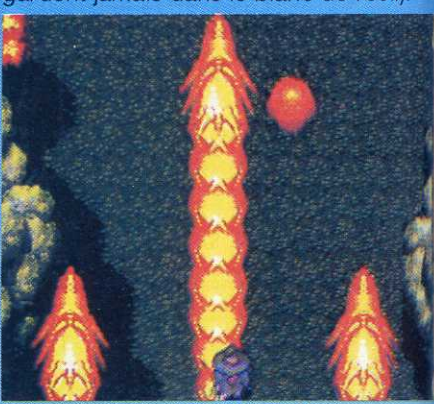
David Robinson Supreme Court

Cyber Road de Sims (une société encore inconnue jusqu'alors) est une course de voitures futuristes dans laquelle vous dirigez un véritable petit bolide tout d'alliage vêtu. Composé par de nombreux niveaux et par des tracés qui mettront en évidence tous vos talents de pilote, Cyber Road vous fera visiter de nombreux lieux divers. Parmi ceux-ci, nous trouverons les traditionnelles villes américaines et les déserts du Sahara où la route sera plus poussièreuse et donc plus dangereuse pour votre moteur. Outre les concurrents qui vous mèneront la vie


Cyber Road

dure, enfin qui essayeront tant bien que mal, vous aurez également bien du mal à rester dans la ligne droite, tant les virages et les courbes sont dangereux ici. Aucune date de sortie n'est encore annoncée.

Twinkle Tale est un Shoot'Em Up à scrolling vertical dans lequel vous jouez le rôle d'un magicien aux prises avec des milliers d'ennemis maladifs qui ne jurent que par votre destruction. Heureusement, vous avez plus d'un tour dans votre chapeau et dès qu'une option apparaîtra vous saurez quoi en faire. Très agréable graphiquement, ce titre se rapproche d'Elemental Master, bien que ces deux titres n'aient absolument rien à voir (d'ailleurs ils ne se regardent jamais dans le blanc de l'oeil).


Twinkle Tale

PC ENGINE

Après une certaine acalmie dans l'annonce des sorties de titres nouveaux sur cette machine, voilà que la machine se remet en route avec... Oh surprise des titres sur CD Rom (ce qui est normal vu la nouvelle politique de NEC), mais aussi des titres en carte, ce qui n'est pas pour déplaire. Surtout à nous, petits Français qui n'avons pas la chance de détenir ce périphérique, contrairement aux Tongs qui en possèdent un dans chaque pièce de leur baraque.

Programmé sur une cartouche de six mégas, revoilà ce diable de PC Kid qui pointe sa tête dans une nouvelle série d'aventures. Cette fois-ci, l'homme préhistorique à la tête la plus dure de toute la galaxie, doit mesurer ses talents à ceux de féroces hordes d'extra-terrestres qui le menacent de partout. Bien sûr, on retrouvera ici les éléments graphiques que l'on avait appréciés dans les premiers épisodes. Complètement farfelu dans son déroulement et complètement barge dans sa conception, Hudson Soft nous gratifie là d'un Shoot'Em Up (puisque c'est bien de cela dont il s'agit) à scrolling horizontal absolument lou-


Pc Kid III





Super Adventure Island

foque, au bord de la crise de démence avancée. Son titre, **PC Kid III**, n'est encore que facultatif.
Puisque nous sommes chez Hudson et que l'on s'y sent bien, nous allons y rester un petit peu pour annoncer leur second titre qui est la conversion pure et simple du **Super Adventure Island** de la Super Famicom. Aux commandes de votre charmant petit bonhomme, d'un pagne et d'une casquette vêtu, vous naviguerez dans les méandres des labyrinthes les plus sauvages, à la recherche de votre petite amie, enlevée par je ne sais encore quel enfoiré daubique à deux balles. Tout en avançant, vous découvrirez des armes nouvelles (facilitant grandement votre progression), des skate-boards (accélérant votre démarche) et tout un tas d'autres options qui ne pourront que vous satisfaire. Dans cette pro-



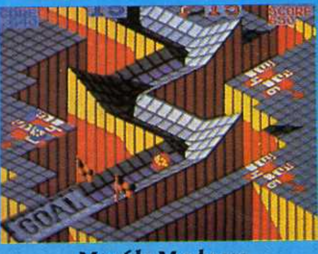
Soldier Blade

duction, l'esprit initial des Wonder Boy a parfaitement été maintenu, ce qui est encore un point positif. Disponible au Japon le 26 juin, pour une fois c'est précis, Super Adventure Island est un jeu d'action qui devrait arriver en France dès les premiers jours de juillet. Vive les vacances!
Allez, allez, messieurs de Hudson Soft, on le sait ,c'est ce que vous vouliez, alors voilà, on vous le dit haut et fort : nous vous aimerons toujours tant que vous nous apporterez autant de bonnes choses. **Soldier Blade** (titre non définitif) est la suite de Gunhed, de Super Star Soldier et de Final Soldier. Ce quatrième volet d'une des meilleures séries de Shoot'Em Up qui existe au mode (si ce n'est la meilleure) devrait normalement éclater à la face du monde dans le courant de l'été. Utilisant le même principe que ses prédécesseurs, ce jeu de tir époustouflant, au scrolling horizontal est, une fois de plus, un véritable petit bijou, une vraie merveille. Avec des graphismes encore plus recherchés, on devrait encore parler longtemps de Soldier Blade.
Plus prochainement, Broderbund devrait lancer sur le marché, la suite de son ultra célébrissime **Lode Runner**. Lode Runner II est un jeu de plates-formes dans lequel vous dirigez une sorte de petit astronaute qui ressemble comme deux gouttes d'eau à celui de Bomber Man (un jeu avec lequel on s'éclate comme des fous dès que l'on a un moment de libre). En escaladant les échelles, en grimpant sur des barres métalliques, en restant en équilibre sur des poutrelles instables, vous devrez creuser des trous pour y faire tomber tous vos assaillants. Et la vache, ils sont nombreux les bougres. Programmé sur une cartouche de deux mégas, ce qui n'est pas énorme, cette réalisation comporte cependant un nombre de niveaux tout- à-fait satisfaisant. Peut-être un peu léger dans sa réalisation, dans Lode Runner II c'est l'action qui prime, et ici, c'est elle qui prime; nous devrions donc être contents.



Lode Runner II

Assez récemment converti sur Megadrive, **Marble Madness** ne devrait plus trop tarder sur PC Engine. Tout au long de sept niveaux, il faudra maintenir dans le droit chemin une boule soumise à toutes les tractions et tous les champs de pesanteur possibles et imaginables, pour lui faire atteindre la ligne d'arrivée en temps et en heure. En effet, le temps est dans ce jeu l'un des facteurs les plus importants, car lui seul détermine votre aptitude à passer au niveau supérieur. Au moins aussi beau que la version Megadrive, Marble Madness est un jeu que nous attendons avec une certaine fébrilité, nous ne le cachons pas.



Marble Madness

Baby Jo in "Going Home" est un jeu d'origine française comme sur console et surtout sur PC Engine, il n'y en a pas des masses il fallait quand même le signaler, alors voilà, nous l'avons signalé. Transformé pour l'occasion en nouveau-né avec une superbe couche culotte du plus bel effet, vous allez devoir affronter de terribles dangers dans l'univers nouveau dans lequel vous pénétrez. Assez sympa graphiquement, Baby Jo in "Going Home" est un jeu de plates-formes à scrolling horizontal. Rigolo et distrayant, aucune date de sortie ne nous est malheureusement parvenue pour la sortie de ce titre en France (ni au Japon d'ailleurs).

Championship Sumo

Baby Jo in "Going Home"

Championship Sumo (titre non définitif) est la toute première simulation de Sumo sur console. Ce sport ayant un succès gigantesque au Japon, il fallait bien qu'un jeu soit transposé; c'est désormais chose faite. En choisissant votre combattant parmi la quinzaine disponible, vous devrez, dans le cercle prévu à cet effet, utiliser toutes les techniques prévues pour foutre votre adversaire à terre ou pour l'éjecter du cercle. Moyen graphiquement, Championship Sumo ne devrait pas recevoir en France les faveurs du publics.
Mais sait-on jamais.

TELEX...TELEX...TELEX

La sortie officielle du Mega-CD en France est retardée pour des raisons que l'on ne connaît pas mais que l'on suppose (l'insuffisance de titres disponibles par exemple). Sega France espère pouvoir le commercialiser vers la fin de l'année 1992, mais pour l'instant, rien n'est décidé, tout peut encore changer. Attendons...

Dragon's Lair est en cours de réalisation sur Super NES dans les ateliers d'Elite. Contrairement à la version micro, ce jeu serait un jeu d'arcade traditionnel qui présenterait quand même un sprite de grande dimension en guise de personnage principal.

Le CD Rom de la Super Famicom devrait être commercialisé au Japon dans les premiers jours de janvier 1993. Les premiers titres disponibles devraient être F-Zero II, un remix de Tetris en trois dimensions et Space Ship Warlock.

Une cartouche permettant de sauver des parties d'un jeu sur CD Rom est actuellement en vente au Japon. Cette cartouche permet, d'une part d'étendre le nombre de parties sauvées -la mémoire étant plus importante- mais également de continuer le jeu sur un CD Rom qui n'est pas à vous.

MEGADRIVE

Console seule 890F

Console avec 3 jeux 1490F

Console avec 1 jeu au choix* 990F

Pour tout achat d'une console japonaise Ultima vous offre le magazine SEGA FAN (jap.) d'une valeur de 60F

* à choisir parmis la sélection Ultima Games



PRO 1 = 190F.
Après une enquête auprès des utilisateurs, Ultima a promu la Pro 1 manette de l'année, elle dispose de tout ce qui se fait de mieux.



PRO 2 = 125F.
Tir automatique, contrôle de la vitesse de déroulement du jeu etc... vous satisferaient volontier, n'hésitez plus, pour seulement 125F Ultima vous offre la Pro 2. Sympa non? **La Pro 2 est livrée avec un stick adaptable sur la touche de direction.**



Game Adaptator = 99F.
Permet aux malheureux qui désolent de ne pouvoir utiliser les cartouches japonaises d'accéder à la logithèque complète des titres disponibles. De plus le GA protège le volet d'insertion des cartouches.

JOYPAD	79F
Cable péritel	150F
Alimentation	160F
Cable Amstrad	190F
Cable pour moniteurs non péritel	150F

HITS
BATMAN 390
COMMANDO II (MERCK) 450
DECAP ATTACK 390
DEVIL CRUSH 450
GHOULS AND GHOST 390
JOE MONTANA FOOT BALL II 490
KABUKI SOLDIER 390
LAKERS VS CELTICS 450
MARVEL LAND 450
MICKEY CASSLE OF ILLUSION 390
MONACO GRAND PRIX 390
NHL HOCKEY 450
REVENGE OF SHINOBI 390
SONIC 390
STREET OF RAGE 450
STRIDER 450
THUNDER FORCE III 450
TOE JAM AND EARL 320
SPEED BALL II 390
SHADOW OF THE BEAST 390
J BUSTER BOXING 390
MISS PAC MAN 390
DEVIL HUNTER 390

NOUVEAUTES
DOUBLE DRAGON II .... NC
IT CAMES FROM THE DESERT .... NC
KID CAMELEON .... NC
SUPER OFF ROAD .... NC
ALISIA DRAGON .... NC
W,C, SOCCER .... NC
BUCK ROGERS 590
TWO CRUDE DUDES .... NC
UNDEADLINE 450
DAHNA .... NC
FIGHTING MASTER 450
DONALD DUCK QUACKSHOOT 390
WAR SONG 490
ROLLING THUNDER II 450
TAIHEKI 350
TASK FORCE HARRIER 350
WANI WANI WORLD 390
BEAST WARRIOR 390
F1 CIRCUS 450
WONDERBOY V 450
FANTAISY SOLDIER 350
PIT FIGHTER .... NC
ROAD BLASTER .... NC
MARIO LEMIEUX HOCKEY 450

F-22 450
SUPER FANTAISY ZONE 290
FUJI LEGEND TOKI .... NC
TECNO WORLD CUP 450
IMMORTAL 450
JOHN MAIDEN II 490
JOE MONTANA II 490
ROBOCOD JAMES POND II 450
RING OF POWER 490
YS III 490
ROAD BLASTER 450
STORM LORD .... NC
SD VARIS 450
STEEL EMPIRE .... NC
TURBO OUT RUN .... NC
PIT FIGHTER .... NC
CRUDE BUSTER .... NC
BADOMEN .... NC
WHERE IN TIME IS CARMEN SATRAGO .... NC

PROMOS
OUT RUN +
RUNARK 390
CARCK DOWN + PRO2 250
WONDERBOY III 220
GYNOUG 290
RUNARK 250
MAGICAL BOY ... 190
GOLDEN AXE II .290
ROAD RASH 290
OUT RUN 190
SPIDERMAN 250
FANTASIA 290
CRACK DOWN ... 190
VALIS IV .... NC
HELL FIRE 220
JEWEL MASTER220
BLOCK OUT 190

nos consoles sont des modèles japonais sauf si spécifié

SUPER PROMO LECTEUR CD ROM 2490F
Fonctionne sur toutes les consoles (japonaises et françaises)
Titres disponibles: Ernest Evan -> 390F Sol Feace -> 390F Heavy Nova -> 390F

ULTIMA games

LES AGENCES EN FRANCE

PARIS
5, bd Voltaire - 75011 - Tél. 16 (1) 43.38.96.31

PARIS
21, rue de Turin - 75008 - Tél. 16 (1) 42.94.97.14

LILLE
72, rue de Paris - 59800 - Tél. 20.42.09.09

BORDEAUX
3, cours Alsace Lorraine - 33000 - Tél. 56.44.47.70

NANTES
6, rue Mazagnan - 44100 - Tél. 40.69.15.92

TOURS
81, rue Michelet - 37000 - Tél. 47.05.78.50

PERPIGNAN
8, av. de Gde Bretagne - 66000 - Tél. 68.34.24.40

MARSEILLE
26, rue de la Palud - 13001 - Tél. 91.33.24.25

GAMEGEAR

Tous les titres et nouveautés disponibles
JEU A PARTIR DE 190F

Alimentation	160F
Master Gear	150F
Loupe	150F

Gamegear + Sonic NC

NEO GEO

La Borne d'Arcade à domicile

Néo Géo seule 2990F

Néo Géo + FATAL FURY PROMO



Nouveautés: Last resort, Mutatio nation

PROMOS :

MEMORY CARD **190 F**
2ème MANETTE **490 F**

Jeu à partir de 790F

JEU A 790 F
BASEBALL 2020
MAGICIAN LORD
CYBERLIPS
LEAGUE BOWLING

JEU A 1490 F
BURNING FIGHT
FATAL FURY
SOCCER BRAWL
FRENZY FOOTBA
SENGOKU
EIGHT MAN
ROBO ARMY
THRASH RALLY

SUPER FAMICOM

+ de 50 titres disponibles

Pleine page, fonctionne sans ralenti, pour tous moniteurs et TV 50Hz
Toutes les cartouches américaines sont dispos!

SUPER NES + MARIO 1990F

SUPER FAMICOM + CONTRAT SPIRIT 1990F

CARTOUCHES SUPER FAMICOM ET SUPER NES

ACTRAISER 390
AERA 88 390
ARTHUR QUEST 690
CASTEL VANIA IV 650
CONTRAT SPIRIT .... NC
F-ZERO 590
GOEMAN FIGHT 650
JOE AND MAC 650

MYSTICAL NINJA 590
PIT FIGHTER 590F
PILOT WING 590
SUPER MARIO LAND 590
ZELDA III NEW 640
SMATCH TV 590
SUPER FORMATION SOCCER 640
THUNDER SPIRIT 490
MAGIC SWORD 650
YS III 590

NOUVEAUTES
CONTRAT SPIRIT
HAT TRICK
ROHERO
STG
TOP RACER
SUPER VALIS
RUSHINGBEAT
FINAL PHANTASY II
SUPER ARESTA
EXHAUST
FINAL FIGHT II + CD
SIM CITY

NEC

JEU A PARTIR DE 100 F

Coregrafx et 1 jeu	990F
Coregrafx II et 1 jeu	1090F
LT portable + écran cristaux liquides	6490F
TURBO GT	2490F
SUPERGRAFX + 1 JEU	1490F
DUO NEC	3490F
MANETTE PRO1	190F

BON DE COMMANDE CONSOLES et JEU

à renvoyer uniquement à notre agence de Paris
ULTIMA GAMES : 5 Bd Voltaire - 75011 Pa
Tél. (1) 43 38 96 31
demander la VPC pour la disponiblité des produ

MAI 1992

Nom Prénom :
Adresse complète :

Tél. : (obligatoire)
CB n° :
Date d'expiration :
Signature :
En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.

Produit	Prix	Produit	Prix

Port matériel 100F - Port logiciel 25F - Contre remboursement + 30F
Montant ....
Total ....

 Photos non contractuelles Offre valable jusqu'au 31/05/92



PRESENT A LA FOIRE DE PARIS DU 29 AVRIL AU 10 MAI

(BATIMENT LOISIRS DIVERTISSEMENTS, ESPACE VIDEO INFORMATIQUE)

PROFITEZ DE NOS SUPERS PROMOS ATARI SPECIAL SALON

SPECIALISTE LYNX



Pour tout achat sur la gamme Lynx on vous offre un PIN'S

Nouveau modèle

LYNX + Casquette Américaine	**790**
LYNX + 1 jeu au choix + alimentation secteur	**990**

2 JEUX POUR 500F
3 JEUX POUR 600F

ACCESSOIRES		KLAX	320	SHANGAI	270
Cable pour jouer à 2	64	WARBIRDS	270	VIKING CHILD	320
ADAPTATEUR AUTO	190	ROBO SQUASH	270	ISHIDO	320
ALIMENTATION SECTEUR	150	ROAD BLASTER	320	BILL AND TED'S	320
PACK BATTERIES	100	TOURNAMENT CYBERBALL	320	ROBOTRON	320
PARE SOLEIL	45	NINJA GAIDEN	270	GOLF CHALLENGE	320
SAC DE TRANSPORT	110	PAPERBOY	270	CRYSTAL MINES II	320
LISTE DES JEUX		APB	320	**NOUVEAUTES ATTENDUES**	
BLUE LIGHTNING	270	RYGAR	320	**AVANT JUILLET**	
ELECTROCOP	270	HARD DRIVIN	320	NFL FOOTBALL ... HYPER DROME ... BASKET	
RAMPAGE	320	TURBO SUB	320	BRAWL ... DIRTY LARRY ... CABAL ... GEO DUEL ...	
GATES OF ZENDOCON	270	SCRAYARD DOG	320	PIT FIGHTER ... 720 ... ROLLING THUNDER ...	
GAUNTLET	270	AWESOME	320	BASEBALL HEROES ... HOCKEY ... SUPERSKEEK	
CALIFORNIA GAMES	270	CHECKERED FLAG	320	... SHADOW OF THE BEAST ... LYNX CASINO ...	
XENOPHOBE	270	BLOCK OUT	270	WORLD CLASS SOCCER ... HYDRA ... TOKI ...	
CHIP'S CHALLENGE	270	MS PAC MAN	270	VINDICATORS ... PINBALL JAM ... RAIDEN ...	
SLIME WORLD	270	STUN RUNNER	320	SPACE WAR ... LEMMINGS ... STRIDER II	
ZARLOR MERCENARY	270	XYBOTS	320		

ATARI 520STE

+ 3 JEUX
(Croisière pour un cadavre, Vroom, Magic pocket)
+ 1 super joystick

= 2690F

SPECIAL FOIRE DE PARIS

PACK MUSICAL

1040STE
+ Big Boss (logiciel)
+ synthétiseur Bontempi
= 4490F
au lieu de 5490F

SPECIAL FOIRE DE PARIS

MEGA STE2 Open

+ traitement de texte
+ tableur LDW
= 4990F

SPECIAL FOIRE DE PARIS

520 STE	2490F
520 STE + moniteur	4490F
MEGA STE 2 Open + SM144	5990F

NOS CONFIGURATIONS PC

Matériel testé 72 heures, garantie 1 an, les prix sont ttc est révisables sans préavis, les promotions ne sont pas disponibles dans toutes les agences.

386 SX 25 MHz

- Disque dur 45 Mo
- Boitier mini tower
- Alimentation 200 W
- 1 Mo Ram exten. à 8 Mo sur carte mère
- 1 lecteur HD au choix
- 2 ports séries - 1 port parallèle
- 1 port joystick
- Carte et écran SVGA (1024 x 768 max)
- Clavier 102 touches



7590 FTTC
(avec carte sonore Sound Blaster **8590F**)

même configuration avec
386 DX 25 MHz
8390 FTTC
avec carte sonore Sound Blaster **9390F**)

386 DX 33 MHz

- Disque dur 45 Mo
- Boitier mini tower
- Alimentation 200 W
- 2 Mo Ram exten. à 8 Mo sur carte mère
- 1 lecteur HD au choix
- 2 ports séries - 1 port parallèle
- 1 port joystick
- Carte et écran SVGA (1024 x 768 max)
- Clavier 102 touches



8890 FTTC
(avec carte sonore Sound Blaster **9890F**)

même configuration avec
486 DX 33 MHz
128 ko de cache **11990 FTTC**
(avec carte sonore Sound Blaster **12990F**)

OPTIONS :

supplèment à ajouter aux configurations

à la place du disque dur de 45 Mo

- Disque dur 80 Mo	+ 990F
- Disque dur 105 Mo	+ 1290F
- Disque dur 120 Mo	+ 1890F
- Disque dur 210 Mo	+ 4190F
- Lecteur supplémentaire	+ 450F
- Souris	+ 199F
- 1 Mo Ram supplémentaire	+ 390F
- Sound Blaster	+ 1100F
- Sound Blaster Pro	+ 2190F
- Sound Blaster Pro + CD Rom	+ 4490F

Toutes la gamme de jeux PC disponibles !

SNAKE'S REVENGE

Le lieutenant Solid Snake se souvient avec émotion... C'était il y a trois ans, déjà! Il s'infiltrait dans la base ennemie et détruisait le monstrueux robot, cette arme d'une puissance colossale: le Metal Gear. Oh! Tiens, ce nom me dit quelque chose! Eh oui, Snake's Revenge n'est pas autre chose que la suite du fabuleux Metal Gear sorti depuis déjà quelque temps par Konami. Si vous aviez aimé le début, dites-vous bien que la suite est dans la même ton, en un peu mieux. Par contre, si, pour vous ce nom n'évoque rien, c'est le moment de découvrir un grand jeu d'action, ainsi qu'un grand jeu d'aventure. Voilà que ce Metal Gear, celui là même que vous pensiez avoir annihilé des pieds à la tête, refait des siennes. D'après nos informateurs, le Metal Gear ne serait pas détruit! Sans doute aura-t-il joué un tour à la phoenix en renaissant de ses cendres? Il faut donc, pour votre lieutenant, repartir ne seconde fois. Vous serez lâché dans la jungle accompagné par Nick Myer et John Turner, deux marines de choc qui n'ont peur de rien. Et quand on voit ce qui vous attend, c'est plutôt préférable. Avant de pénétrer dans la base ennemie, vous arpenterez la jungle de long en large, afin d'y trouver des munitions, des rations de nourriture, mais aussi de précieux objets. Dans ces lieux obscurs, vous pourrez aussi en profiter pour libérer un ou deux prisonniers. Il est bien connu que chez l'ennemi, il traîne toujours un ou deux otages par ci, par là! Achetez mes otages, ils sont beaux, ils sont frais! L'enquête, car enquête il y a, devient très vite passionnante. Non seulement il faut être capable de trouver le bon chemin, aussi bien à l'extérieur qu'à l'intérieur, mais il faut, avant de passer nombre d'endroits, avoir en sa possession certains objets bien précis et là, ça devient vicieux! Vous n'avez pas fini de courir dans tous les sens! Au milieu de tout cela, l'action ne manquera pas. Vous tomberez sur des patrouilles de gardes ou des tireurs isolés qu'il faudra abattre, par tous les moyens. Et les moyens seront mis à votre disposition. Si vous n'avez qu'un poignard, vos poings et un revolver aux munitions limitées au début, par la suite vous aurez une cargaison d'armes tout droit tirée du "Petit Tueur Illustré". Avant d'en arriver là, vous aurez déjà fait un bon bout de chemin. Outre un intérêt indéniable et tout simplement génialissime, Snake's Revenge propose une bande sonore exceptionnelle (la musique est une merveille et exploite à fond les capacités de la console), une animation bonne, voire très bonne et des graphismes variant du "pas mal!" au "wouah! Super". Inutile de vous l'expliquer en sanscrit ou en arménien, Snake's Revenge est une merveille. On passe des heures entières dans ces recherches qui, ponctuées par de grands moments d'action, ne deviennent jamais lassantes. Une fois encore, Konami fait dans l'exceptionnel.

T.S.R.

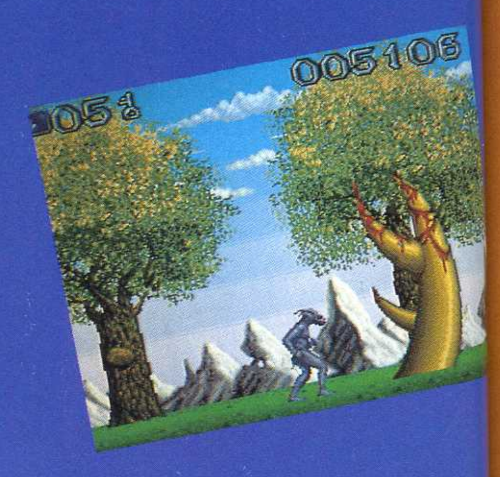






EDITEUR : KONAMI
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 16
SON : 18
ANIMATION : 15

SHADOW OF THE BEAST





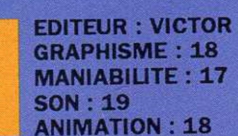
Là s'en est trop, vous en avez assez d'être un simple être destiné aux étranges expériences d'un docteur complètement fou. Vous en avez marre d'être la risée des petits et des grands qui se foutent de votre gueule éperdument lorsque vous marchez à leurs côtés, vous avez marre d'avoir une sale gueule. Bref vous en avez par dessus la tête d'être le bouc émissaire de la ville. Faut dire que vous n'avez pas été gâté par la vie. Lorsque vous n'étiez encore qu'un sale moutard qui pleurait toutes les cinq minutes pour avoir votre biberon, des guerriers sanguinaire vous ont enlevé pour vous emmener dans une région infecte, où les lois n'ont pas raison d'être. Maintenu captif pendant de longues années et après de nombreuses mutations génétiques et de nombreux lavages de cerveau, progressivement vous commencer à reprendre le dessus. Petit à petit le souvenir de votre mère, de votre père et de votre biberon quotidien remonte à la surface de votre matière grise. Un jour, au bord de la déprime, en prenant votre courage à deux mains, vous décidez de vous échapper des griffes de vos geôliers. C'est le début d'une grande quête à la recherche de votre personnalité. En effet, vous le savez, dans ses livres d'expériences scientifiques, le docteur, à qui vous devez votre sort, cache une formule qui vous permettra de redevenir l'humain que vous étiez. Cette formule, il vous la faut absolument et pour l'obtenir, vous êtes prêt à tout.

L'aventure commence, alors que vous ne savez pas vraiment où vous êtes. La région semble désertique, mais très vite, vous vous apercevez de votre erreur. En allant par la droite, vous rencontrez des plantes carnivores qui surgissent du sol, des gros yeux globuleux hyper dangereux, fruits des expériences de votre pote, le docteur. Vers la gauche, la situation n'est guère plus satisfaisante : des monstres ignobles, mais très originaux par leurs dessins vous attendent. Tout en parcourant cette univers macabre, la bête découvrira quand même des passages, des puits ou des arbres qui la conduira dans un nouvel univers, toujours aussi dangereux. A la fin de chaque univers, un gros saligot est là pour vous en faire voir des vertes et des pas mûres.

Par rapport à toutes les autres versions de ce jeu sur console, c'est incontestable la version sur CD Rom qui est la meilleure. L'animation de la bête est parfaitement réaliste et les décors, ainsi que les ennemis, sont magnifiquement dessinés. De plus, entre les différents niveaux, ainsi que pendant toute l'introduction, de bons dessins animés vous dévoilent un peu plus de la mission que vous aurez à effectuer. Parti d'une bonne idée, qui n'est pourtant pas très originale pour un jeu sur ce support, ces dessins animés sont malheureusement bien souvent trop hachés et on attend trop longtemps avant de pouvoir entrer dans le vif du sujet, ce qui n'est pas toujours très plaisant.

Si bien souvent, on reproche au jeu sur console d'être trop facile, cette critique ne peut, en aucun cas, s'appliquer à Shadow Of The Beast, qui doit être l'un des jeux d'arcade/aventure le plus difficile sur PC Engine. Avec une bande sonore remarquable. Ce jeu, programmé à l'origine sur Amiga par la société anglaise Psygnosis, très réputée pour la qualité de ses réalisations, est, sur CD Rom, une réussite. La meilleure version, mais je me répète.

J'm DESTROY









Captain Planet, c'est le super-héros écologiste, celui qui se bat contre la pollution, qui sauve les animaux en voie d'extinction et qui protège notre précieuse couche d'ozone. Un sacré boulot où le brave Captain est pour cela aidé par les Planeteers qui, tous, ont des pouvoirs particuliers, tantôt destructeurs, tantôt protecteurs. Le jeu se déroule tout d'abord à la manière d'un shoot them up à scrolling horizontal. Le vaisseau est lent, il se traîne, c'est horrible. Ses tirs sont tout aussi lents, ce qui n'arrange pas vraiment les choses car, en face d'une demi-douzaine d'ennemis, les combats sont du genre délicats. A votre disposition, comme armement, des armes en relation avec les cinq éléments des Planeteers: le feu, l'air, la terre, le vent et le coeur, car il faut bien une petite dose d'amour dans tout cela, histoire de teinter le tout d'un peu de mélodrame. Cependant, il n'y a rien à voir et, malgré les bonus de pouvoirs ramassés au paravant, les tirs sont toujours aussi lents et aussi minables. Bref, la partie shoot them up de ce jeu est loin d'être palpitante. Rajoutez à cela une maniabilité infernale, et vous obtiendrez une recette proche du célèbre Boubli-Bouga, sauf que c'est du jeu vidéo. Passons maintenant à la partie jeu d'action de ce jeu. Car, une fois les bases grossièrement détruites en surface, Captain Planet s'empresse d'aller les visiter, pour y faire un expéditif ménage. Ho yeah! Comme le répète près de dix fois la notice :"Le pouvoir est entre tes mains!" Oh, c'est fun! L'avantage de Captain Planet, c'est qu'il vole. Le voici donc au coeur de bases diverses, rencontrant des animaux et les aidant, car le Captain a une âme en or. En chemin, il détruira aussi toutes ces vilaines machines pollueuses: Oh! Merci Captain Planet et je n'oublie pas que le pouvoir est entre mes mains, c'est vrai, il ne tient qu'à moi d'éteindre la console, de prendre cette satanée cartouche et de la jeter par la fenêtre où, une fois sur la route, un 38 tonnes viendra poser ses délicats pneus dessus! Même cette partie du jeu ne parvient pas à susciter un minimum d'intérêt. L'action se répète en long, en large et même en travers. Leur seul aspect intéressant, c'est qu'il faut trouver le bon chemin et les bonus nécessaires pour pouvoir l'emprunter. Le reste est complètement quelconque.

Même si les graphismes sont plus qu'honnêtes et l'animation presqu'irréprochable, l'intérêt n'y est pas. Captain Planet est très vite exaspérant. On s'ennuie après à peine un quart d'heure de jeu... Même la partie action ne tire pas le joueur de la totale léthargie dans laquelle la partie le plonge. Pourtant, le thème abordé par le jeu avait au moins le mérite d'être original (même s'il reprenait le Runark de la Megadrive). Ce pâle capitaine ne mérite que la peine capitale! Alors n'oubliez pas, le pouvoir est entre vos mains (une phrase d'une haute portée philosophique à se faire tatouer sur l'avant-bras), alors sachez éviter le pire.

T.S.R.







NINTENDO
60%

EDITEUR : MINDSCAPE
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 10
SON : 11
ANIMATION : 16

PAPERBOY



Décidément, Paperboy aura fait le tour de toutes les consoles. Je crois bien que ce titre est maintenant disponible sur chacune d'entre elles, sauf sur la PC Engine et la Neo Geo. Heureusement que je n'ai pas encore entendu parler d'une conversion sur ces deux machines, sinon je crois que j'aurais rapidement craqué. Pourquoi? Tout simplement parce que, d'une part, je n'ai jamais aimé ce jeu et que, d'autre part, cela fait trois ou quatre fois que je le teste. Pour les comparatifs, c'est bien, mais pour l'exaltation, c'est une autre histoire. En tant que teenager américain habitant dans une petite ville de province, il n'est pas toujours facile de trouver un moyen d'acquérir des sous pour gagner son indépendance. Un bon matin, en lisant le journal local, il tombe sur une petite annonce qui demande un distributeur de journaux, à Paperboy. Fort de sa bicyclette, il demanda un rendez-vous au patron pour être engagé. Après quelques minutes, et un petit briefing, le voilà parti dans les rues avec une liasse de papiers à distribuer. Après deux ou trois coups de pédales, il fallait se rendre à l'évidence : la mission qu'on lui a confiée n'est pas de tout repos et les dangers sont nombreux. Et oui, aussi sympathiques que puissent être les habitants de la ville, ils ne sont pas pour autant très organisés, et bien des obstacles viendront entraver la bonne conduite de notre petit livreur de journaux. La liste des abonnés à la main, le voilà qui jette ses premiers exemplaires dans les boîtes prévues à cet effet.



Les choses ne sont pas simples, car des tondeuses à gazon, des joggers, des voitures, et des chiens (encore eux!) qui traversent inopinément la route auront une fâcheuse tendance à vouloir vous renverser. Si vous tombez trop souvent, vous perdez du temps et, comme le dit le proverbe : "le temps, c'est de l'argent"; votre patron ne sera pas très content et risque fort de vous mettre rapidos à la porte, fini les sous, adieu les belles vacances que vous aviez projetées avec votre copine.
Si le scénario et l'idée même de Paperboy sont assez originaux, le jeu en lui-même possède quelques défauts qui le rendent malheureusement assez inintéressant. Pourtant, ce n'est pas la réalisation qui pêche. En effet, celle-ci est tout à fait correcte, les sprites sont fins, le scrolling oblique qui anime l'écran se déplace avec fluidité et la musique est somme toute agréable, quoiqu'au bout d'un moment assez exaspérante. La maniabilité n'est pas exactement un modèle du genre, mais on arrive tout de même à faire faire à Paperboy ce que l'on veut qu'il fasse. Ce qui est vraiment cassepied dans ce titre, c'est qu'au bout de dix minutes de jeu, on en a ras-la-tête, une sensation de répétition et un ennui mortel se font sentir; tous les niveaux, certes d'une difficulté croissante, se ressemblent. Même si les maisons, même si les dangers sont encore plus nombreux, l'ensemble n'est guère motivant et on laisse rapidement tomber en cours de partie. Pas vraiment génial, donc, Paperboy est un jeu qu'il vaut mieux éviter. Mais, je vous l'avoue, je ne suis pas très objectif, car depuis le temps que je connais ce jeu, il me court vraiment sur les nerfs.

J'm DESTROY



EDITEUR : TENGEN
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 15
SON : 15
ANIMATION : 15
MEGADRIVE AMERICAINE
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

MEGADRIVE 59%

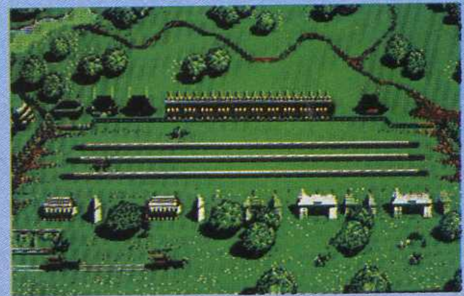


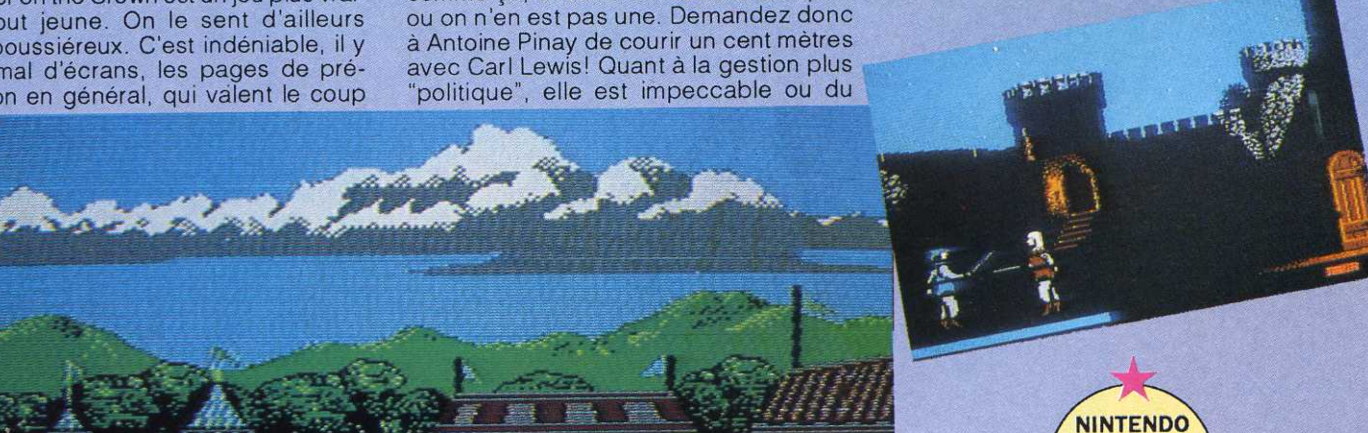
Defender of the Crown

L'Angleterre en 1149, c'était plutôt le bor... enfin, tout n'allait pas pour le mieux et même loin de là. Pour parler franc, on peut même dire que c'était l'anarchie la plus totale, car la guerre civile sévissait un peu partout. Bref, c'était un carnage continu et général et ça n'était pas beau à voir du tout, mais pas du tout, du tout! Pourquoi tout ce remue-ménage? C'est fort simple, le roi au pouvoir s'est fait assassiner. Il n'avait rien de mieux à faire ce jour-là, alors il s'est fait planter un kriss entre les deux omoplates. Juste histoire de rire et de tuer le temps. Manque de bol (pénurie de récipients), ce n'est pas le temps qui est mort, mais bien le roi. Le but, pour vous, qui avez toujours été un fidèle du défunt roi, est de reconquérir la couronne. Mais ce n'est pas chose facile. Dans le rôle d'un grand personnage de l'époque, un seigneur — car jouer un serf eût été un peu plus difficile — à choisir parmi Wilfred, Cedric, Geoffrey et Wolfric, vous tenterez, à force de guerres et de ruse, de vous emparer du pouvoir. Mais vous n'êtes pas le seul à vouloir monter sur le trône, d'où ces guerres incessantes. Avant de guerroyer, partez en tournois où vous pourrez acquérir gloire et renommée. Ensuite, composez savamment vos armées avec le peu d'argent amassé. Il ne vous restera plus qu'à partir en guerre contre vos voisins, afin d'agrandir votre domaine et donner ainsi à l'Angleterre un seigneur unique, un seul roi. Que c'est beau! Une fois que certains châteaux seront tombés entre vos mains, ce qui ne sera pas une mince affaire, il faudra mettre en place des garnisons, pour ne pas laisser désertes ces forteresses de pierre. En somme, un beau casse-tête politique en vue.

Defender on the Crown est un jeu plus vraiment tout jeune. On le sent d'ailleurs assez poussiéreux. C'est indéniable, il y a pas mal d'écrans, les pages de présentation en général, qui valent le coup d'œil. L'énorme problème lorsqu'on y regarde de plus près, que l'on se colle le nez à l'écran — ce qui a le désastreux effet de provoquer un affreux strabisme convergent —, c'est qu'il n'y a que ces seules pages qui sont agréables à voir. Le reste des graphismes n'a réellement rien d'exceptionnel, c'est normal, ce jeu est d'un autre temps. Encore plus problématique, l'animation qui est d'un rarissime décevant, surtout lors des combats. C'est lent, mais c'est lent. On pourrait presque s'endormir en jouant, mais ce n'est pas le but du jeu, nous ne sommes pas dans Dream Master. Conséquence de cette lenteur, les phases d'action sont très lourdes à gérer. C'est bête, mais c'est comme ça, et voilà! On est une antiquité ou on n'en est pas une. Demandez donc à Antoine Pinay de courir un cent mètres avec Carl Lewis! Quant à la gestion plus "politique", elle est impeccable ou du moins très jouable. A ce niveau, on regrettera que les commandes disponibles ne soient pas plus nombreuses. Politiquement parlant, c'est plus que restreint. Je pourrais aussi vous parler de la bande son, d'une médiocrité sans pareille, mais j'aurais peur de vous faire perdre votre précieux temps. Allez plutôt faire un Dream Master ou un New Zealand Story, vous vous amuserez bien mieux.

T.S.R.





NINTENDO
62%

EDITEUR : PALCOM
GRAPHISME : 12
MANIABILITE : 13
SON : 08
ANIMATION : 07



Dans une vingtaine d'années, un jeu vidéo d'un type nouveau - jeu holographique- va carrément complètement révolutionner le monde, surtout celui des adolescents. Des dizaines de milliers de jeunes se précipiteront pour insérer leur menue monnaie dans la machine. Dernier cri de la technique, ce jeu d'arcade révolutionnaire plonge le joueur dans un univers nouveau, où physiquement, il vit véritablement l'aventure.
Le problème est que bon nombre de jeunes ne sont jamais revenus de la salle d'arcade. Alerté, vous, le Kid Chameleon; champion du monde de jeux vidéo toute catégorie, êtes bien décidé à tirer cette affaire au clair; vous décidez de mettre dix balles dans la machine pour connaître le fin fond de cette sordide histoire.
Pour une fois que le scénario sort des sempiternelles fiancées à délivrer ou des extra-terrestres qui ne cherchent qu'à conquérir votre univers, il était bon, du moins je le crois, de mettre l'accent sur celui-ci. Si l'histoire est plutôt d'un genre qui change de l'ordinaire, le jeu, lui, a un petit air de famille avec ce petit être moustachu flanqué d'une casquette rouge et au prénom à consonnance italienne, je veux parler de Mario, le héros de Nintendo bien sûr. Tout comme la vedette de l'ennemi juré de Sega, Kid Chameleon a une tête en béton, capable de bousiller tout ce qui lui tombe dessus. Ainsi et toujours, comme dans Mario, vous pourrez aider Kid Chameleon à attraper des options libérées par des briques, que vous aurez préalablement détruites grâce à un gros coup de tête. Dans ces options, vous aurez l'immense joie de découvrir: des diamants qui, une fois possédés, permettent d'augmenter votre capital points, des bonus vous apportant des vies nouvelles, une nouvelle tenue de combat pour vous protéger de certaines attaques ennemies et vous dotant d'une épée acérée pour éliminer plus radicalement encore les monstres auxquels vous serez confrontés. Pour expédier vos adversaires vers un autre univers, vous pourrez également leur sauter dessus à la manière de Mickey dans Castle Of Illusion. Le but de votre mission sera assez simple. Vous devrez libérer tous les jeunes adolescents boutonneux, capturés par la machine et par le monstre en hologramme plein de haine et de violence qui la régit. Ainsi, ils retrouveront le monde réel et leurs parents pourront à nouveau les gaver de crème anti-parasitaire pour éliminer les boutons qu'ils ont partout sur la tronche.
Au fur et à mesure de votre progression, vous découvrez, sur votre chemin, de plus en plus de pierres à détruire à grands coups de tronches; très vite, votre accoutrement de jeune dans le vent (jean basket) se transformera en une véritable armure de guerre, bien plus pratique pour dévaster les ennemis qui accourront de partout.
Toujours à la manière de Mario, cette production de Sega est bourrée de passages secrets et d'astuces en tout genre à découvrir, pour sauter les étapes et rendre les affaires de notre jeune ami un peu plus faciles. L'action en elle-même se déroule suivant un scrolling multi-directionnel sur plusieurs plans dynamique et très souples, c'est un modèle du genre. Bien que le sprite du kid soit un petit peu petit, celui-ci est très bien bien animé et répond parfaitement aux ordres que vous lui transmettez. Passionnant lorsqu'on commence à y jouer, Kid Chameleon est un jeu comme on aime en voir sur la Megadrive, un de plus me direz-vous.

J'm DESTROY

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 19
SON : 17
ANIMATION : 17
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN
MEGADRIVE AMERICAINE



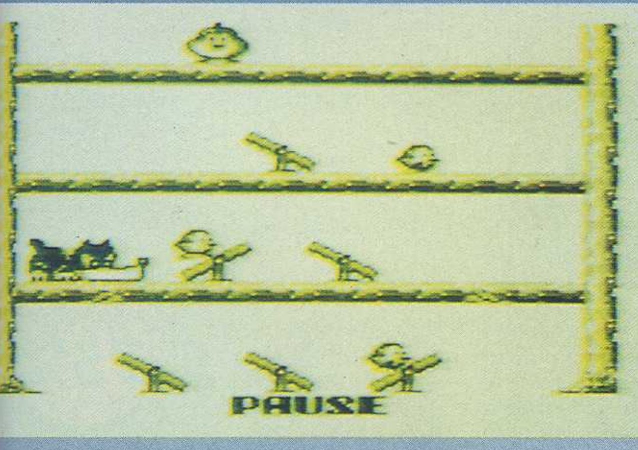


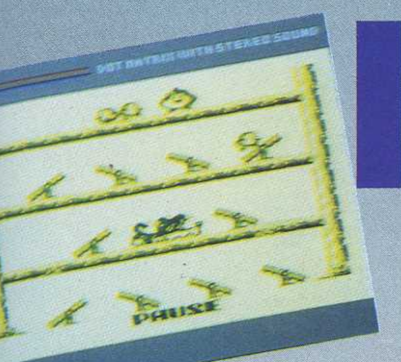




Un des meilleurs rôles jamais joués dans un jeu Game Boy vous est proposé ici: celui d'une poule pondeuse! Le truc passionnant qui a au moins le mérite de sortir des sentiers battus. Finis les sauveurs de l'humanité armés jusqu'aux dents, bonjour le poulailler! Le but est protéger votre progéniture: des petits poussins qui batifolent ns les étages du poulailler. Ce dernier est vu en coupe et chaque eau est constitué par une portion contenant trois étages. Au dé-, les poussins se trouvent en bas et ne cherchent qu'une chose: indre leur mère se situant au dernier étage. Pour cela, la poule nd inlassablement des œufs qui, en tombant, vont faire bascu-des petits leviers permettant aux poussins d'être éjectés un étage s haut. Attention la volaille!, il faut viser juste et se creuser les éninges pour mener un poussin jusqu'en haut. Question: pour-i faut-il absolument que les petits volatiles atteignent le som-t? C'est parce que l'horrible chien Raymond les pourchasse ns relâche! Si tous les poussins sont mangés, c'est le game over dique! Les points dépendent du nombre de poussins sauvés et d'œufs pondus. Sachez qu'après cette série de tableaux, d'autres petits jeux d'action et de précision vous feront jongler encore et toujours avec des œufs. Moi, je n'accroche pas vraiment à ce produit, qui me semble être un petit budget pour les japonais grands consommateurs de cartouches en tout genre. Un petit jeu rigolo et bien réalisé mais qui ne restera pas dans les mémoires.

O PREZEAU





EDITEUR : KANECO
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 14
SON : 15
ANIMATION : 14
VU ET DISPO CHEZ EURO LOISIR

GAME BOY **65%**

TURBO OUT RUN





Lorsque j'étais petit, je me prenais souvent pour un grand coureur automobile avide de victoire et de défis en tout genre. Je parcourais l'appartement dans ma Porsche à pédales en évitant de justesse chaque mur et autres cloisons, le moteur gueulant et le chien aussi(que je tua par la suite, mais ça c'est une autre histoire). Mais un tragique accident mis fin à ma carrière. Un bel après-midi de décembre, dans la ligne droite du couloir menant aux toilettes, je heurtais Babar qui vola sur le chien qui lui même pris de panique bondit sur le tank électrique lâchant un boulet sous le choc qui atteignit le plafond, décrocha le lustre qui retomba sur le klébar déjà gravement atteint. L'animal, loin d'être bête, a complètement bouffé ma bagnole. Si je vous prend la tête, et si de mon histoire vous n'en avez rien à faire, il faut le dire hein? Ok je laisse le kleps digérer.

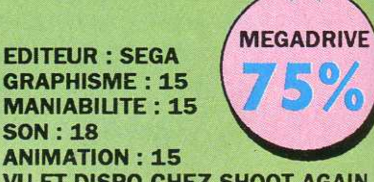
Voici simplement la suite du très célèbre Out Run. Cette course vous propulsera du soleil de la Floride aux plages de Californie puisqu'il s'agit cette fois-ci de traverser les Etats-Unis via cinq étapes. Vous voilà méga cool au volant de votre aspirateur à gonzesse (une Ferrari), cheveux au vent et pied au plancher. A propos, la Testarossa qui a sûrement pourri depuis la première version du jeu dégage au profit de la non moins rutilante F-40 tout de rouge vêtue. Il va donc falloir dompter les chevaux de votre moteur (on vous épargne le Cheval dessiné sur la calandre arrière apparemment dressé par Mister Ferrari lui-même) avec toute l'adresse et la perspicacité que l'on vous connaît. Heureusement, les débutants pourront se faire les dents sur une boîte de vitesse automatique, la boite manuelle étant réservée au plus habile d'entre vous. En fait, ce jeu me rappelle le film "l'équipé du Canonball" où deux ravissantes jeunes femmes se farcissent les States d'est en ouest dans une Lamborghini Countach. Ne pas confondre avec "les dix pets du canon sale" que la décence nous interdits d'aborder au cours de ces quelques lignes. Vous voilà donc sur le point de départ attendant la langue baveuse entre les jambes que ce satané feu passe au vert. Trui, Tou, Oane, Go! Cette fois c'est pas pour de la fausse. Suffit pas de conduire comme un dieu, il faut encore épater la greluche assise à droite, la faire flipper à donf, la mater à mort, lui coller les chocottes. Ah, je vous le dit, elle va les perdre ses dix kilos en trop. On se concentre comme du jus de tomate, on devient rouge comme la voiture et on fait péter les butées. Ça c'est de la conduite sportive. Entre les montée, les descentes, l'accélération et le freinage, les hauts le coeur sont assurés à tous les virages.



Ce que vous allez leur mettre dans la tête à tous ces chauffards du dimanche ces vantards de l'accélérateur, j'ose même pas y croire; pas plus d'ailleurs qu'à la réalisation un peu en deçà de mes espérances dont souffre ce jeu. La premier épisode était tellement bien réussi, tellement dément que je m'attendais franchement à mieux.

La Ferrari est toute plate et à peine reconnaissable, les véhicules assez laids et parfois difformes, quant à l'animation même si elle est assez rapide, elle aurait du mal à décoiffer un Kojak des grands jours. Bien que la route scrolle de façon raisonnable et à une bonne vitesse, on est assez déçu par ce titre auquel on croyait, les bas côtés sont un peu vide et n'apparaissent pas de manière extrêmement fluide. En fait seules les musiques, qui sont toutes des versions remix des véritables bandes d'Out Run sont vraiment excellentes. Cette seconde version est donc bien moins convaincante que la première, elle reste juste acceptable. Dommage...

J'm DESTROY

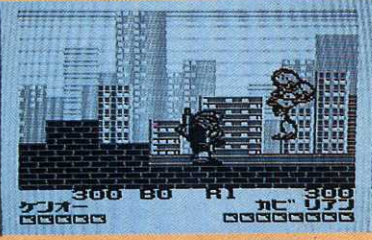


EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 15
SON : 18
ANIMATION : 15
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN
MEGADRIVE JAPONAISE

STARLION



Attention!, cartouche à éviter, jeu piégé, attrape-nigaud pour touristes! Je préfère vous prévenir de suite car les éditeurs de jeux sur Game Boy sont capables de faire acheter le pire aux fanas de jeux rien que par le choix d'un sujet alléchant, de personnages connus, d'arguments publicitaires dithyrambiques et autres jolies boîtes avec plein de beaux dessins dessus! C'est un peu le cas de Starlion qui nous propose de pénétrer dans le monde délirant des Transformers, ces robots gigantesques et transformables à volonté. Vous prenez un camion-citerne tout con, vous le vissez à un distributeur de sandwichs et vous dépliez le tout. Résultat: un robot trés méchant et vachement puissant avec lance-roquettes intégré et astéro-haches en bandoulières! Les éditeurs ont dû miser sur la popularité de ces héros de dessins animés, faute de ne pouvoir miser sur le talent de leurs programmeurs et graphistes! Ce jeu est une daube sans nom vous mettant dans la carcasse d'un robot transformable (androïde, oiseau, lion et tout à la fois). Il se déroule en scrolling horizontal et les deux combattants gargantuesques sont en vue de profil. Il s'agit d'un jeu de combat sous forme de rounds avec un adversaire différent par round. Vous sélectionnez le robot adéquat au bon moment ainsi que les armes possibles pour pouvoir venir à bout d'un adversaire. Ce n'est pas une mince affaire et l'on patauge au début en s'en prenant plein la poire! Mais on apprend vite à se servir de l'interface proposée pour les changements de personnage ou d'arme. Le problème est que même à ce moment là, on n'éprouve toujours aucun plaisir ludique, l'horreur! Ce jeu est d'une lamentable monotonie et d'une mocheté rare! Qu'on se le dise!



O. PREZEAU



GAME BOY
70%

EDITEUR : TOMY
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 12
SON : 15
ANIMATION : 15
VU ET DISPO CHEZ EUROLOISIR

Where in time is CARMEN SANDIEGO

Si vous vous sentez l'âme d'un détective, vous allez pouvoir réaliser le rêve de votre vie et mener l'enquête. Comme rien n'est simple dans le monde du jeu vidéo, il s'agira d'une enquête intertemporelle et à travers le monde entier. Il faudra partir pour l'Angleterre du XIIème siècle, ou bien encore aux Etats-Unis du XIXème, la liste serait encore longue, alors je m'arrête là. Comment faire pour voyager dans le temps? Il suffit de prendre la chronomobile du gouvernement, de se faire délivrer un mandat, et de partir où on le sent. Toutes les ficelles sont tirées par une organisation criminelle: le V.I.L.E. Avec un nom comme le leur, on ne peut pas les confondre avec une oeuvre charitable! Une fois sur place, vous devez interroger des témoins qui vous donneront de précieux indices. Il faudra alors agir avec ces indices par associations d'idées. C'est-à-dire que si l'on vous parle de l'Idiot, il faudra penser à l'auteur Russe Dostoïevski et non pas à Jospin! Eh oui, c'est comme ça! Ainsi, partant de ces indices, vous devrez vous rendre sur d'autres lieux d'enquêtes où les agents du V.I.L.E. sont susceptibles de se trouver, et par conséquent, votre suspect aussi. Vous le voyez, tout se joue sur la culture générale! Mais pour aider le joueur, Electronic Arts fourni avec le jeu une volumineuse encyclopédie de 1374 pages! Cette Desk Encyclopédia vous fournira les renseignements nécessaires à la bonne continuation de votre enquête et même davantage. Le léger inconvénient, c'est que cet ouvrage risque de faire fuir à vitesse grand V les anglophobes... vous l'avez compris, il est intégralement en anglais! Double avantage me direz-vous, puisque l'on se cultive en travaillant son anglais! De toutes façons, l'encyclopédie est loin d'être très utile. Il suffit de réfléchir deux secondes pour savoir où se trouve l'étape suivante. A croire que les programmeurs prennent les joueurs pour de profonds imbéciles? Heureusement tout de même que le jeu, lui, peut être en français. Je dis "peut être" car cinq langues sont proposées en début de partie. En voilà un jeu européen, l'initiative est purement et simplement excellente!

Surtout, n'attendez pas un brin, mais même pas un soupçon d'action, il n'y rien dans le genre. Tout est exclusivement cérébral. Graphiquement, vous aurez droit à une scène correspondant, grosso modo, à une scène d'époque du pays dans lequel vous vous trouverez, dans un cadre de gauche. Dans ce cadre, aucune animation, juste l'image qui n'est pas d'une beauté étourdissante, avec parfois, lorsqu'un agent du V.I.L.E. est repéré, un petit sprite amusant représentant le brigand qui traverse l'écran. Ensuite, grâce à diverses instructions proposées et divers icônes, vous pourrez choisir d'interroger les témoins ou d'analyser les indices ramassés. Rien de bien passionnant, tout est d'une logique tellement évidente que l'intérêt du jeu s'en ressent. Pour ce qui est de la musique, elle a dû se perdre dans le temps, car on ne l'entend guère. Cependant, un effort à été fait concernant les bruitages qui, parfois, sont assez bien réalisés. Pour revenir au jeu en lui-même, sachez que les missions proposées sont parfois d'un crétinisme étonnant. Un petit pour l'exemple: retrouver le Gange qui a été volé à l'Inde en 1840. Retrouver un fleuve! Pas évident! A noter, ça vaut le coup, les jeux de mots sur les noms des divers criminels qui, hormis Carmen Sandiego, sont assez drôles: Rémi Nisens, Andrée Sanfrapé, Sophie Stiké... j'en passe et des moins bons. Tout cela pour dire que Where in Time is Carmen Sandiego est un jeu médiocre. C'est sûr, il s'agit du premier jeu éducatif, ou se réclamant comme tel, de la Megadrive. Mais honnêtement, un jeu éducatif doit-il obligatoirement être ennuyeux à mourir? Un peu plus d'action et de difficulté auraient été les bienvenues, c'est manqué, il n'y plus qu'à attendre mieux.

T.S.R.





MEGADRIVE 60%

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME : 12
MANIABILITE : 15
SON : 13
ANIMATION : NON SIGNIFICATIVE
MEGADRIVE FRANÇAISE

PSYCHIC STORM



Alerte... Alerte... Alerte, la sirène retentit dans les couloirs de la base spatiale XR-32, la terre est en grand danger. Les radars scrutant le ciel la nuit ont enfin— il était temps, les politiciens commençaient par penser qu'ils avaient, en investissant dans ces machines super sophistiquées, perdu leurs thunes (enfin nos thunes)— découvert une armée d'ennemis prête à anéantir la terre en deux coups de cuillère à pot. Heureusement que la technique et les hommes sont là pour préserver et défendre notre petite planète. Juste après le bruit strident de la machine, quatre sérieux guerriers de l'espace se présentent au rapport. Chacun de ces pilotes ont un point commun : ils sont les meilleurs pilotes de la ligue stellaire dont dépend la base XR-32.

Trois de ces fameux pilotes sont des hommes, le quatrième est une jeune femme redoutable de 22 ans. Passés maîtres dans la maîtrise de leur vaisseau de guerre respectif, ils ont tous leur préférence au niveau des armes. Certains préféreront les lasers qui, en fonction des options obtenues par la suite, pourront être agrémentés par des tirs de rayons gamma se propageant aux quatre coins de l'écran, d'autres préféreront les tirs de missiles plus traditionnels mais qui détruisent absolument tout ce qu'ils touchent. Certains encore se sentiront plus à l'aise en balourdant de grosses boules de feu ou en empruntant les meilleures armes du vaisseau de ses partenaires de lutte. A partir du croiseur stellaire d'origine, vous aurez beaucoup d'occasions de l'équiper pour le rendre jusqu'à quatre fois plus puissant. Dès le départ, c'est à vous de sélectionner le vaisseau qui vous conviendra le mieux et avec lequel vous vous sentirez capable de détruire les innombrables vagues d'extra-terrestres qui traverseront incessamment l'écran de toutes parts.

Contrairement à beaucoup de Shoot'Em Up à scrolling vertical, les vies ne sont pas comptabilisées une par une, ce qui signifie qu'une jauge indiquera l'état de santé de votre combattant métallique. Si vous êtes touché, vous ne perdez aucune faculté de tir. Par contre lorsque votre jauge est vide, vous pouvez dire adieu à vos espoirs de devenir un super- héros. Toutefois, de temps à autre, des bonus vous permettront de gagner un peu de points qui viendront augmenter votre capital vie. Dès que vous en apercevrez, emparez-vous en, en prenant tous les risques, le jeu en vaut réellement la chandelle.

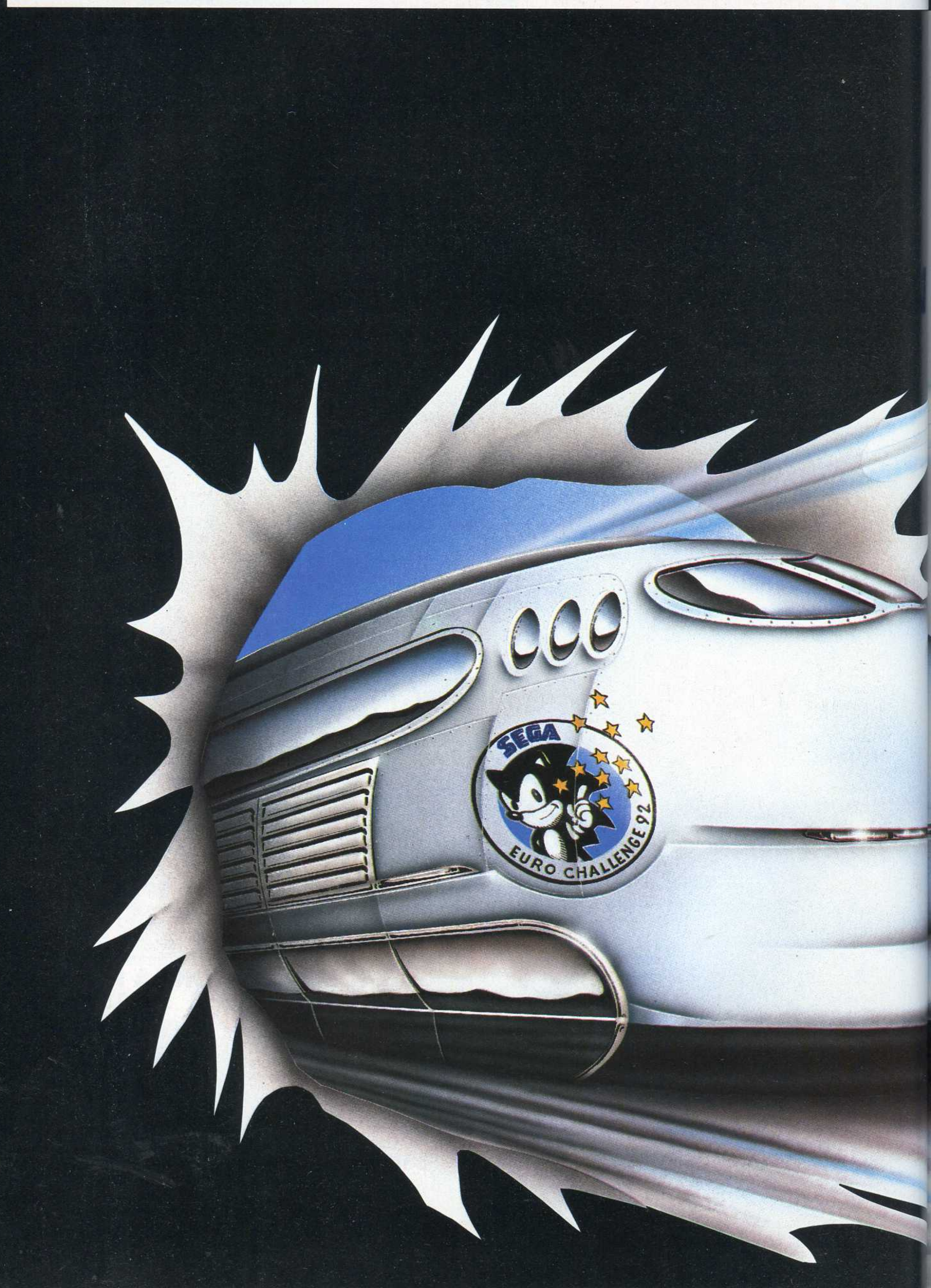
Alors que le déroulement de Psychic Storm semble au départ s'apparenter à un jeu de tir linéaire, à partir du second niveau, on peut choisir soi-même la zone à défendre ce qui apporte un plus par rapport aux nombreux concurrents sévissant dans ce domaine. En tout, la lutte s'effectuera sur une dizaine de niveaux qui vous feront traverser des quartiers de l'espace plutôt inhospitaliers et franchement désagréables. Psychic Storm —et la chose est rare sur CD Rom— est un jeu qui peut se jouer à deux simultanément, ce qui ravira les amateurs. Doté d'excellentes musiques (normal nous sommes sur laser), l'action est frénétique. Et si les graphismes ne sont pas toujours aussi performants qu'on aurait souhaité, cette production reste tout-à-fait satisfaisante. Psychic Storm ne fait pas le poids face à Gate Of Thunder II (le Shoot'Em Up qui m'a le plus marqué, ces derniers temps).

J'm DESTROY

EDITEUR : TELENET JAPAN
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 17
SON : 18
ANIMATION : 17
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



C'EST MOI MAITRE SEGA. TU VEUX FAIR



ECLATER TON TALENT EN PLEINE LUMIERE?

MONTE DANS LE MEGATRAIN SEGA

PARTICIPE A L'EURO CHALLENGE SEGA 92 ET DECOUVRE L'UNIVERS DE SEGA

Du 11 avril au 10 mai, le train Sega parcourt les 23 plus grandes villes françaises. Le train Sega c'est tous les jours :

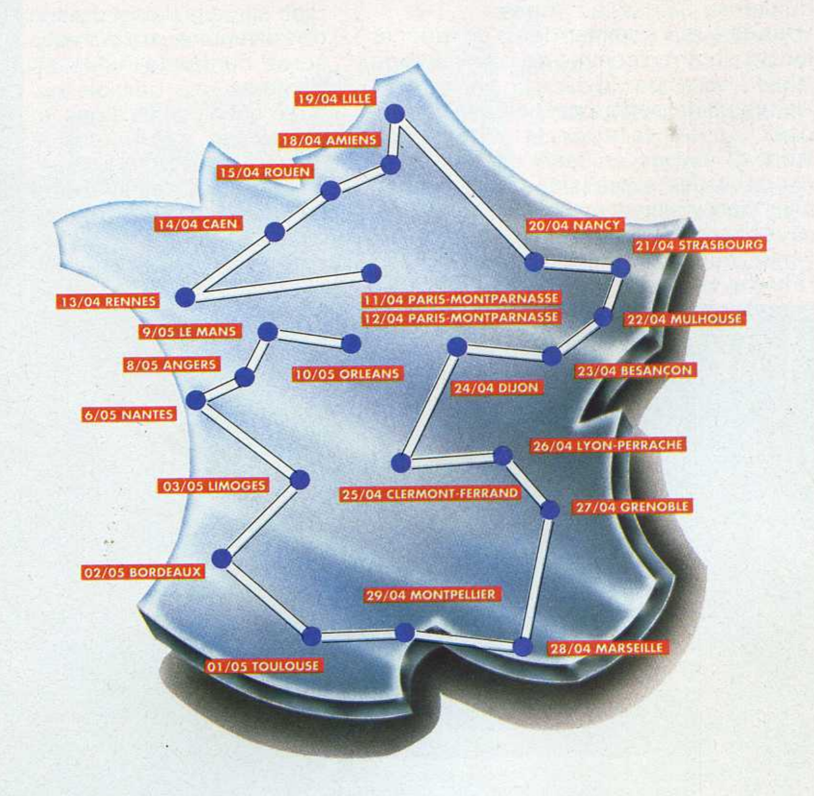
– Des dizaines de concours de score (de 10 à 19 heures) sur deux grands jeux Sega : Monaco Grand Prix et Sonic sur Master System et Megadrive.

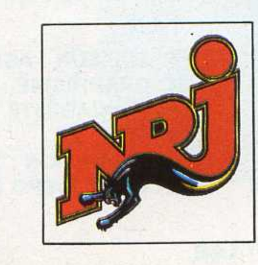
– Des milliers de cadeaux pour les meilleurs et une grande finale à Paris pour les gagnants de chaque ville.

– Pour le gagnant français : une super finale à Barcelone pour tenter de remporter le titre de champion d'Europe !

– La découverte du Mega CD et d'autres consoles et jeux encore jamais vus dont tu pourras profiter **jusqu'à 21 heures tous les jours.**

Si tu veux en savoir plus, n'hésite pas, tape 3615 Sega.



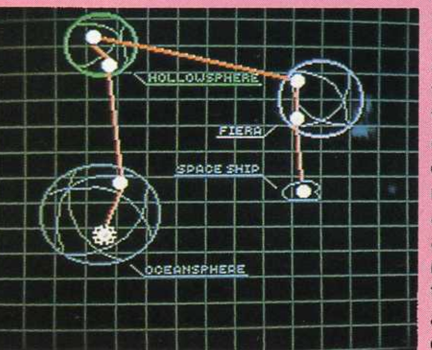




TEQUILA

XARDION

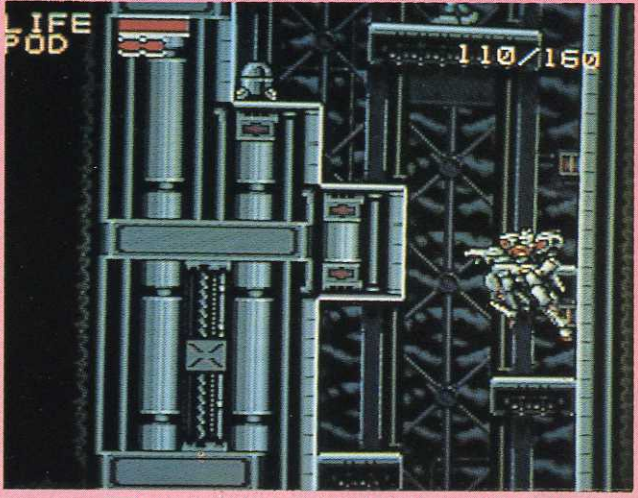
Je dois dire que d'une façon générale, casser les jeux n'est pas l'un de mes passe-temps préférés, mais lorsque cela est nécessaire et par pure conscience professionnelle (j'ai horreur de ce genre d'expression qui classe tout de suite l'individu dans une catégorie à part, catégorie d'un certain niveau de pédanterie que je n'apprécie mais alors pas du tout...), il faut en passer par là pour éviter une faute lourde de conséquences pour votre porte-monnaie. Et cette faute, je voudrais que vous l'évitiez autant que faire se peut. Déjà concepteur et éditeur du très regrettable Dimension Force, qui ne reste pas gravé dans nos mémoires pour le brio de sa réalisation, Asmik récidive dans la médiocrité avec Xardion, pourtant annoncé comme l'un des meilleurs jeux de la Super Famicom lors du dernier CES à Las Vegas.

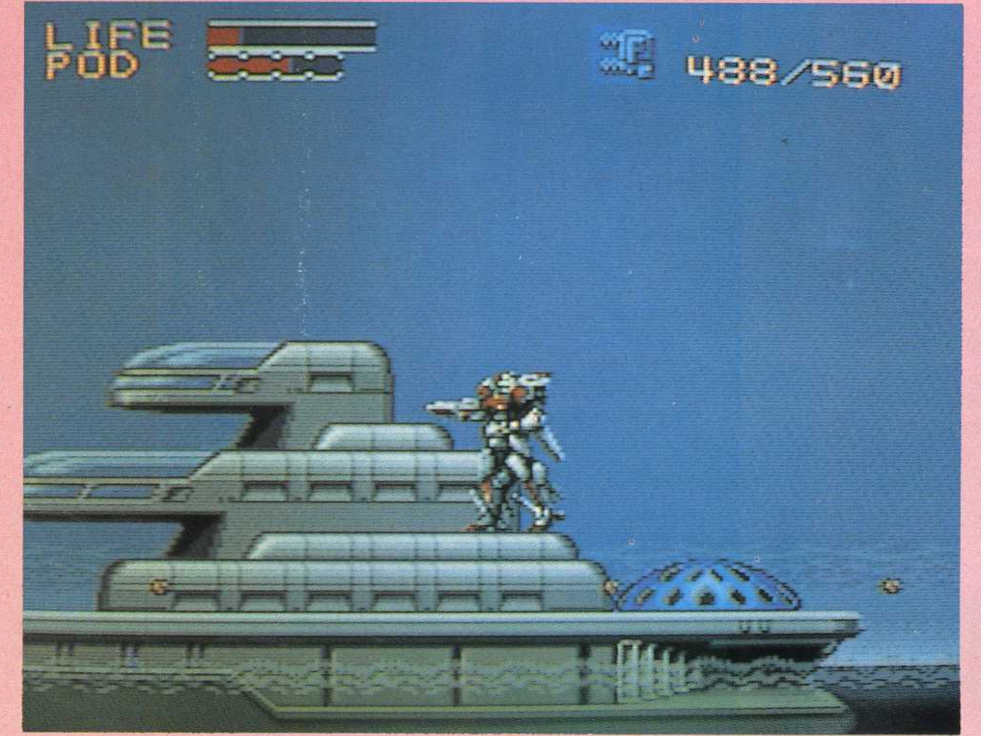


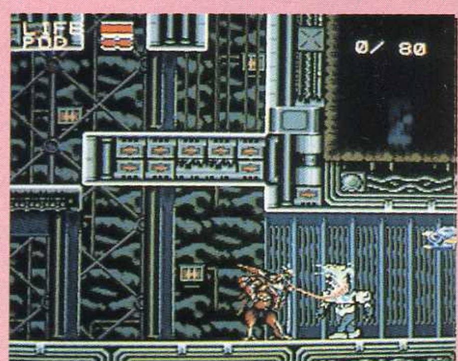
Vous êtes aux commandes d'un robot futuriste, surarmé comme de bien entendu, lancé à corps perdu dans un univers hostile rempli de petites bestioles bien décidées à vous en faire voir de toutes les couleurs et à vous en faire des ronds de chapeau (les expressions toutes faites, elles, sont vraiment marrantes, car je peux vous jurer que de chapeaux, il n'en est nullement question dans cette réalisation). En fait de vermines métalliques, seuls, quelques vermisseaux daubiques vous prendront la tête, car l'action de Xardion n'est franchement pas d'une intensité extraordinaire; on est même plutôt en face d'une démo dans laquelle vous déplacez un sprite qui, de temps en temps, est attaqué par quelques êtres qui traînaient là, dirait-on, par hasard. Pour sûr, de l'action il n'y en a pas beaucoup ici. Et c'est malheureusement là où le bât blesse, car précisément, Xardion est sensé être un jeu d'action. Pauvre de lui, nous le plaignons bien bas! Tout au long de la petite dizaine de niveaux, vous traverserez des régions qui ne cesseront d'apparaître grâce à un scrolling multi-directionnel de bonne qualité (tout ne peut tout de même pas être mauvais). Bien sûr, à la fin de chacun des niveaux auxquels vous serez confronté, vous affronterez une bestiole coriace qui ne se fera pas un plaisir de mourir sur le champ. Pour la réduire en cendre, vous devrez tirer et tirer encore. Une fois de plus, et cela comme pendant le jeu, rien n'est bien exaltant et au lieu de tirer de grosses rafales bien fournies, vous ne tirerez que de petits tirs ridicules à fait mourir de rire les bons -voire excellents- jeux du style, comme Contra par exemple. Graphiquement assez moyen, Xardion est d'un intérêt très limité. Au bout de cinq minutes, on a tout de suite compris de quoi il s'agit et deviné que la suite ne sera guère plus motivante que le début. Pour remonter dans notre estime à tous, le troisième jeu d'Asmik sur Super Famicom aurait plutôt intérêt à être excellent, ne serait-ce que pour se racheter de nous avoir fait perdre du temps avec leurs deux précédentes productions. Croyez-moi, Xardion est un jeu à éviter.

J'm DESTROY









EDITEUR : ASMIK
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 13
SON : 13
ANIMATION : 12
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

SUPER FAMICOM 50%



Zebediah est un magicien, originaire du monde souterrain, ce monde froid et lugubre, inconnu et étranger au commun des mortels. Il y des choses comme ça qu'on ne connait pas: où est le monde souterrain, comment faire un vrai boeuf Bourguignon, pourquoi Madame Cresson semble aussi déréglée... Ah! Bien des mystères! Ce grand magicien, d'un mètre vingt debout, sur la pointe des pieds et sur un tabouret, a un élève et un plutôt doué puisqu'il s'agit de vous! Votre nom: Jack. Mais vous n'êtes pas que doué pour la magie, vous êtes aussi du genre séduisant. La preuve, c'est que Jack a une petite amie: Allison. Alors que tout va pour le meilleur dans le mieux des mondes (version remix d'une célèbre phrase), les créatures du monde souterrain, les ennemis de Zebediah, trament une sourde machination. Ces bougres d'infâmes pas beau du tout aux dents vertes et à l'haleine fétide, ont dans l'idée de s'emparer de la Californie. Ils seraient bien allés en Bretagne, mais enfin, bon, c'est pas ça, quoi... Quand on voit ces monstres, on se dit que le monde souterrain, c'est une véritable centrale à comiques. Mais là, l'humour tue! Pour réussir leur manoeuvre, ces monstres ont besoin du papa ingénieur d'Allison. Afin de faire pression sur ce brave homme, ils ont enlevé sa fille! Allison enlevée, il ne reste plus qu'à Jack à courir la rechercher! Autant vous prévenir tout de suite, il va falloir passer un bon bout de temps sous terre, et affronter des monstres pas trop cools. Les maigres talents de Jack dans le domaine de la magie risquent de lui être plutôt utiles. Grâce à eux, il peut par exemple se transformer en lion, en poisson ou en homme oiseau. Chacune de ces formes présente bien entendu un bon nombre d'avantages. Par exemple, le lion est invulnérable lorsqu'il saute, ce qui est bien pratique et ne manque pas de nous faire penser au célèbre "bond du tigre" d'un certain livre oriental. Ce n'est pas là la seule magie disponible, car Jack pourra aussi s'amuser à faire exploser tout son monde grâce à quatre sorts relatifs aux quatre éléments, à savoir, l'air, l'eau, le feu et le camembert, ah non, la terre! Distrait que je suis! Bref, l'arsenal magique est là pour vous mener à votre réussite. Les lieux explorés varient d'un cirque à de sordides souterrains, en passant par une pléthore d'autres endroits parfois bien rocambolesques. Les ennemis sont eux aussi variés et mines, clowns fous et tueurs rebondisseurs vous donneront bien du fil à retordre. Tout cela pour dire, que cette recherche ne sera pas des plus aisées et que vous n'êtes pas prêt de revoir la charmante Allison, ce qui est bien dommage, car elle n'est pas mal du tout. l'un des moments les plus périlleux risque d'être le passage des boss. Il faut bien le dire, même si "cela ne nous regarde pas", ils sont superbement laids et pour un boss de fin de niveau, le compliment est de taille. Prenant plus de la moitié de l'écran, ces boss, possédant chacun leur talon d'Achille, même si tous ne s'appellent pas Achille, sont indéniablement bien réalisés. Lorsque le laid devient beau, c'est un délice! Les prouesse graphiques ne s'arrêtent pas aux seuls boss de fins de niveaux, mais tous les décors et une grande partie des sprites ennemis font, eux aussi, preuve d'une certaine créativité et d'un certain soin. Tout n'est pas parfait mais, dans l'ensemble, on peut s'estimer assez satisfait. Les musiques sont aussi à la hauteur et ne manquent pas de brio. Même si l'animation n'est pas toujours ce qu'il y a de mieux, surtout lors des scrollings verticaux, elle n'empêche pourtant pas la jouabilité d'être totale. Et à jouabilité absolue, plaisir garanti !



T.S.R.

EDITEUR : JALECO
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 16
SON : 12
ANIMATION : 09



exile

Depuis maintenant de longues années, la guerre fait rage entre Sadler et les troupes de Luciel. Sadler avait tenté de mettre fin à la suprématie par la violence des pays, les uns sur les autres. Il y était parvenu. Mais voilà que Luciel, qui désire par dessus tout le pouvoir, s'engage à nouveau dans un conflit ouvert contre Sadler. Ce que désire Sadler, c'est un monde où nul homme ne cherche à dominer, mais où chaque individu puisse vivre paisiblement sans craindre son voisin. Cette philosophie n'est hélas pas adoptée par tout le monde. C'est pourquoi, Luciel décide d'éliminer Sadler, le seul obstacle à son accession à un pouvoir illimité sur le reste du monde humain. Hum! Hum! Tout cela est bien étrange, un jeu qui propose un scénario, non dénué d'une certaine philosophie qui plus est, et qui tient debout. Lorsque la partie commence, vous, Sadler, êtes en pleine guerre contre Luciel. Exile a non seulement l'avantage de reposer sur un véritable scénario, mais le jeu présenté est aussi beau que complet. Les fans de Phantasy Star III retrouveront la phase de déplacement, bien pratique, que proposait ce jeu, c'est-à-dire une vue en trois dimensions des personnages qui évoluent au milieu de divers décors, eux-même réalisés en 3D. Première et notable différence, les décors sont davantage travaillés que dans Phantasy Star III. Dans les villages, les maisons sont très loin dese ressembler toutes, et vous pourrez même vous promener dans un camp de prisonniers ou dans la cour d'un château. Autre différence moins essentielle mais qui à son importance, dans ces déplacements, vous ne serez pas agressé toutes les trente secondes par des créatures. Les combats sont réservés aux phases d'actions, très arcade, mais j'y reviendrai. Encore un mot sur ces déplacements, on peut les accélérer en appuyant simplement sur un bouton. Ca à l'air bête, mais c'est très pratique lorsque l'on revient sur ses pas et que l'on n'a pas envie de traîner. Comme dans tous les jeux d'aventures disponibles actuellement sur cette console, vous pourrez vous procurer du matériel et de la magie, utilisables en combat. Vous aurez aussi peut-être la chance de trouver du matériel de valeur. Pour cela, interrogez les gens autour de vous, ils ont tous quelque chose à vous dire. C'est chaque fois plus ou moins intéressant, mais c'est souvent essentiel. Un détail, et de taille, les textes sont nombreux et tous sont en anglais. Autant dire qu'il va falloir savoir maîtriser la langue de Shakespeare, c'est aussi un bon moyen pour faire des progrès (notez au passage le bon prétexte pour vous faire offrir le jeu!). J'arrive à la phase arcade qui, cette fois, ne



se rapproche pas de Phantasy Star III, mais d'Ys III, mais une fois encore, est mieux! Tous les passages importants, lorsqu'il faudra trouver un objet ou tuer un homme, se présenteront sous la forme d'un jeu d'action à scrolling multidirectionnel. Armé de votre épée, affrontez les créatures, dont les sprites sont particulièrement beaux par moments, qui se présenteront à vous. Impossible de faire le plan des demeures que vous visiterez, le système de portes qui vous ramène à un autre écran rend toute tentative d'orientation impossible. Seule, la mémoire vous sera utile! Une grande déception dans ces parties action, la déconcertante facilité avec laquelle on abat les boss de fins de niveaux! Il suffit de se précipiter dessus et de frapper à tout va pour en finir avec eux. Il n'est même pas nécessaire d'adopter une quelconque stratégie, c'est plutôt décevant... Malgré la constante beauté de ce jeu qui combine en une splendide harmonie jeu d'aventure et jeu d'action, l'énorme reproche à faire est le suivant: le jeu est beaucoup trop facile. Il se termine en une après-midi. Quand on regarde la qualité de ce jeu, aussi bien des graphismes (succulents, surtout certaines pages entières de dessins), que l'animation (géniale) ou la musique (délirante), on ne peut bien évidemment que regretter qu'il se termine si vite. Soyez certain que, plus difficile, ce jeu devenait meilleur que Phantasy Star III ou Ys III. Néanmoins, Exile demeure un jeu excellent que tous ceux qui veulent découvrir le monde du jeu d'aventure (et non pas du RPG comme l'indique la notice!) sauront apprécier à sa juste valeur.

T.S.R.

Sélection MICROMANIA

EDITEUR : RENOVATION
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 19
SON : 18
ANIMATION : 17
MEGADRIVE AMERICAINE

MEGADRIVE **89%**

BUSTER BALL

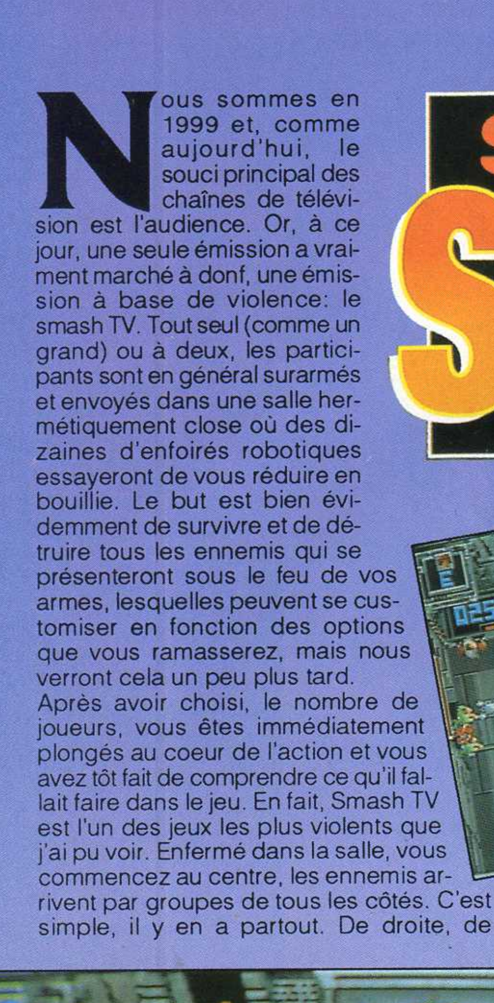
Les petits jeunes qui adorent jouer à deux sur Game Gear (avec le link) vont être servis avec ce nouveau sport made in "le Pays des fous furieux"! Ce sport futuriste et complètement déjanté oppose deux équipes qui s'affrontent assez violemment sur un terrain métallique. Leur but est de chopper la balle (une boule de pétanque en alliage résistant) et de marquer un but. Certains penseront qu'il s'agit d'un jeu classique, que l'on appelle le football! Que nenni! Le terrain, déjà, n'a rien d'un Parc des Princes puisqu'il est subdivisé en sept portions contiguës, carrées et entourées chacune d'une barrière énergétique infranchissable par un joueur (mais pas par la balle). C'est là que se situe l'originalité du jeu. On respire car on pense avoir à faire, dès les premiers écrans, à Speedball. C'est une erreur d'appréciation car les deux joueurs doivent, dès qu'ils se sont emparés de la balle, la passer dans la portion contiguë en la lançant par dessus la barrière électrifiée. Les deux autres joueurs (de la même équipe) se trouvant à côté prennent le relais et l'on continue de la sorte jusqu'aux buts adverses. Chaque portion possède ses caractéristiques et ses petites surprises du genre bumpers fous, etc... Un joueur-gladiateur peut faire deux sortes de passes, attraper la balle dans ses mimines gantées (avec des clous!) ou encore se transformer en toupie tueuse. Cette dernière possibilité reste la seule arme pour éclater un adversaire qui mettra un petit peu de temps à reprendre connaissance (vous serez alors loin!). Bref, ce jeu violent vous éclatera en mode deux joueurs. Quant au mode un joueur, la maniabilité lourde se fait davantage sentir et l'action paraît, à la longue, ennuyeuse. Un jeu très sympa quoi qu'il en soit.

OLIVIER

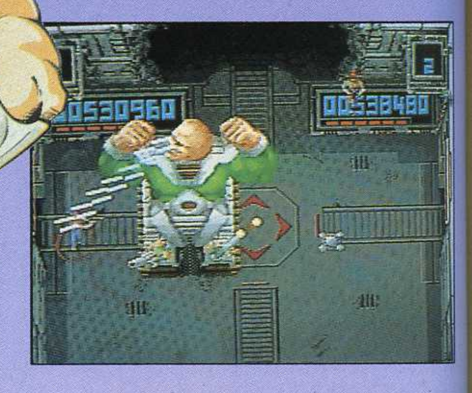
EDITEUR : RIVERHILL SOFT
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 15
SON : 14
ANIMATION : 18



SUPER SMASH T.V.



Nous sommes en 1999 et, comme aujourd'hui, le souci principal des chaînes de télévision est l'audience. Or, à ce jour, une seule émission a vraiment marché à donf, une émission à base de violence: le smash TV. Tout seul (comme un grand) ou à deux, les participants sont en général surarmés et envoyés dans une salle hermétiquement close où des dizaines d'enfoirés robotiques essayeront de vous réduire en bouillie. Le but est bien évidemment de survivre et de détruire tous les ennemis qui se présenteront sous le feu de vos armes, lesquelles peuvent se customiser en fonction des options que vous ramasserez, mais nous verront cela un peu plus tard.
Après avoir choisi, le nombre de joueurs, vous êtes immédiatement plongés au coeur de l'action et vous avez tôt fait de comprendre ce qu'il fallait faire dans le jeu. En fait, Smash TV est l'un des jeux les plus violents que j'ai pu voir. Enfermé dans la salle, vous commencez au centre, les ennemis arrivent par groupes de tous les côtés. C'est simple, il y en a partout. De droite, de gauche, d'en haut, d'en bas; très rapidement, vous ne savez vraiment plus où donner de la terre et du laser. Dans les premiers stages, vous commencez avec une arme assez ridicule qui ne vous satisfera pas très longtemps. Une option sur le côté et hop, voilà votre fusil transformé en mitraillette. C'est déjà mieux. L'extermination ennemie peut commencer à plus grande échelle. Tout en butant ces saloperies immondes qui ne cessent de tracer net sur vous, des prix (n'oublions pas que nous sommes dans une émission de télévision) seront proposés. Pour les gagner, il suffit de passer dessus, ils seront immédiatement comptabilisés. Parmi les prix que vous pouvez gagner, outre les thunes vous trouverez également des magnétoscopes, des télés couleur à cristaux liquides, des grille-pains, des machines à laver, bref, la panoplie du parfait joueur du juste prix. Si, au niveau des prix à remporter, Smash TV est rigolo, au niveau des armes que vous pouvez récupérer, là encore, c'est pas mal du tout. En tout, dix armes seront disponibles. Du lanceur de grenades, au tir automatique, en passant par le fusil à photon à tir multi-directionnel, vous n'aurez pas à pâlir devant les Rambo ou autre Commando de choc des films d'action.
Pour vous contrecarrer et surtout pour vous réduire à néant, vos ennemis auront à leur disposition des battes de baseball, des lasers et des soldats kamikazes qui se feront un malin plaisir à foncer sur vous dès qu'ils le pourront. Anticipez bien tous les mouvements des adversaires, de là, viendra votre réussite. Pour passer à une autre salle, vous devrez abattre tous les crapauds qui s'y trouvent. A la fin de chaque niveau, vous aurez le droit de confronter votre force et votre agilité à celle du monstre qui garde chacun des niveaux (il y a en quatre, chacun composé d'une dizaine de salles).



Si graphiquement, Smash TV est loin d'être fantastique, ce qui prime dans ce jeu, c'est l'action et purée! L'action est démente. Du début à la fin, on n'arrête pas une seconde de tirer par rafales aux quatre coins de l'aire de jeu. Le point le plus réussi ici est sans nul doute la maniabilité des bonshommes, seul ou à deux, ils répondent parfaitement aux ordres que vous leur transmettez. Les tir en biais, s'effectuent avec facilité et vous n'avez aucun problème pour aligner les adversaires que vous désirez. Même lorsque leur nombre devient très important, il est possible qu'il y en ait une cinquantaine à l'écran simultanément, rien ne ralentit, ce qui, pour la Super NES (Super Famicom), est une performance. Un jeu d'action génial si on écarte les graphismes un peu en demi-teinte. Profondément jouissif.

J'm DESTROY

EDITEUR : ACCLAIM
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 19
SON : 15
ANIMATION : 16
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

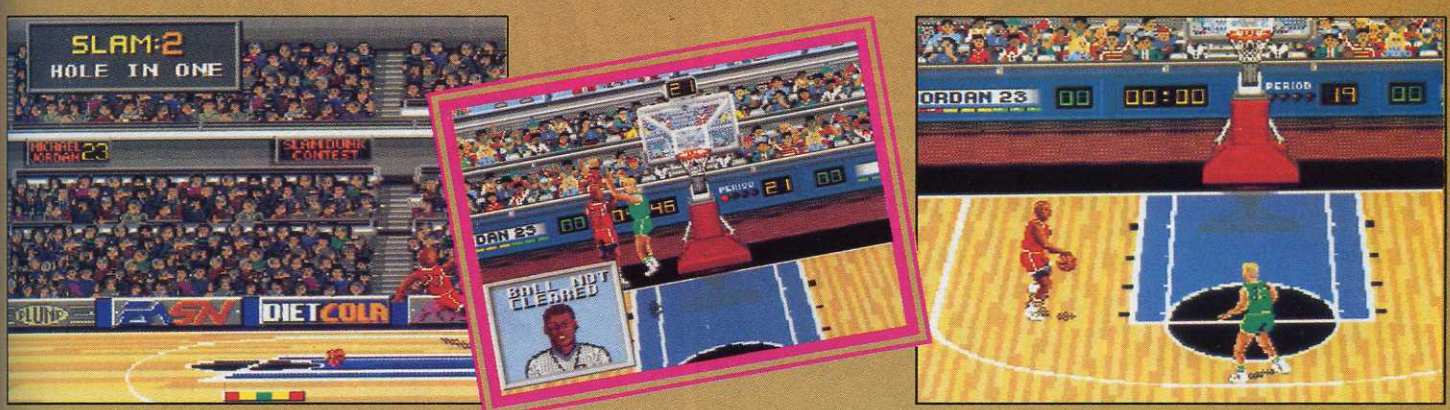
SUPER NES 86%



Que ceux qui aiment le basket se lèvent. Mon dieu !! Comme vous êtes grand ! C'est pour mieux jouer au basket mon enfant. Vous voilà donc dans la peau d'un des deux plus célèbres joueurs de basket de tous les temps. Pour les néophytes, le basket se joue avec un gros ballon orange qui pue à donf le caoutchouc et qu'il faut envoyer dans une épuisette trouée et accrochée à l'envers. C'est comme les oranges que l'on achète au marché dans des filets sauf que dans ce cas précis, les oranges sont plus petites et rebondissent moins bien. En revanche, vous ne pourrez tirer aucun jus d'un ballon de basket pressé. Je tenais à vous avertir car les apparences sont quelquefois trompeuses. Méfiance...

Pour les plus vieux d'entre vous, Jordan Vs Bird est la suite de One On One sorti sur micro-ordinateurs voilà plus de cinq ans maintenant. Au départ, trois modes de jeux vous sont proposés : Le mode One On One (vous contre l'ordinateur ou contre un ami), le mode Slam Dunk Contest (épreuve de free-style sévèrement notée) et le Three Points Contest (épreuve de lancer franc). Le jeu est entièrement paramétrable puisque l'on peut régler le niveau de difficulté, le temps de chaque partie, le ralenti automatique ou manuel... Dans le mode un contre un, l'écran représente une moitié de terrain vu dans le sens de la longueur, vous voyez donc un panier, la raquette (surface sous le panier), les tribunes astucieusement placées dans le fond de la salle (je tiens personnellement à féliciter le concepteur de la salle pour son travail remarquable quant à l'emplacement des gradins!) et bien sûr les deux basketteurs prêts à se jeter sur l'orange (et pas de quartiers, on aura sa peau). Au coup de sifflet de l'arbitre, un des deux sportifs en culottes courtes possède le ballon dans ses jolies mimines. L'autre, fou de rage, compte bien le lui reprendre et encore moins le laisser marquer un panier. Pour conserver la baballe, vous pouvez dribbler, tourner le dos à l'adversaire et lancer la balle vers la cible de nombreuses façons. L'autre ne peut que sauter ou gêner la progression de son adversaire. Une faute commise ou un point marqué, le ballon change de mains, et c'est reparti.

L'option Slam Dunk Contest est assez sympa : le terrain est cette fois-ci représenté de côté, caméra posée sur le sol. Un jury note trois figures au choix parmi neuf que vous devez exécuter le plus régulièrement possible avec, si possible, un panier à la clé. Tous les coups de frimes y sont, du Hula-oop au SuperSlam en passant par l'Hélicopter... Avec le bouton "A", votre bonhomme commence à courir, lorsqu'il marche sur le repère, il faut appuyer sur le bouton "B" en gardant le bouton "A" pressé afin de déclencher le saut et la figure. Au moment où le ballon entre dans le panier, il s'agit simplement de tout lâcher. Ceci dit, ce n'est pas si simple, loin de là... Le troisième mode est tout aussi original. Une caisse contenant trois ballons se trouve à vos côtés. Vous êtes en vue de dos, le panier en face de vous. Le but est de marquer un maximum de points en un minimum de temps et sous des angles différents. En fait, cinq positions sont valables, des deux coins du terrain (90 degrés par rapport au panier), des deux angles de 45 degrés, et de face. Trois paniers doivent être marqués de chaque position et autant vous dire qu'en moins de 30 secondes, la chose n'est pas aisée. Les graphismes sont particulièrement bien réussis pour les deux épreuves notées. Les bruitages valent aussi le détour avec quelques voix digitalisées. Jordan Vs Bird est un jeu séduisant à conseiller aux amateurs de jus d'orange et même à ceux qui ne boivent que du Coca. Un jeu qui pourrait donc faire l'unanimité au sein des alcoolophobes !





J'm DESTROY

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 17
SON : 17
ANIMATION : 17





















ARKADOID OUVRE A CHALON/SAONE

12 RUE DE LA CITADELLE - 71 100 CHALON/SAONE

TEL: 85 - 93 - 07 - 77









SUPER FAMICOM

● Console Super Famicom + 1 jeu Actraiser + péritel + 2 manettes + alimentat ion 1 690 F

● Adaptateur SNES 190 F ● RGB cable 390 F

● Final Fight	499 F	● Mario World IV	499 F	● F-Zero	390 F
● Soulblader	590 F	● Joe & Mac	590 F	● Super Ghouls's ghost	499 F
● Castelvania IV (promo)	390 F	● Zelda III	590 F	● Contra	590 F
● F1 Exhausted	590 F	● Rocketeer	590 F	● Smash TV. (US)	590 F
● Wrestle Mania (US)	590 F	● Rushing beat	590 F	● Rama 1/2	590 F
● Xardion	590 F	● Cyber Formula	590 F	● STG Strike gunner	590 F
● Final fight guy + CD	590 F	● Last Fighting	590 F	● Valis	590 F
● Top Racer	590 F	● Adams Family (US)	590 F	● Pit Fighter (US)	590 F
● Final Fantasy II	590 F	● Hat trick hero	590 F	● Axelay	590 F

REPRO METZ TEL: 87 63 95 20 - FAX: 87 63 95 3

THE HUNT FOR RED OCTOBER

(A la poursuite de l'Octobre Rouge)



A la Poursuite de l'Octobre Rouge est un film génial, sublime, grandiose et inoubliable. Vu les scénario et le film en lui-même il était très difficile d'adapter le film à un jeu vidéo, mais Hi Tech a tenté le coup. Et le résultat? Faire d'un film essentiellement psychologique un jeu d'action, c'est tenter de faire passer un camembert pour un CD laser! Quoi qu'il en soit le résultat est plus que décevant, même si l'on ignore que le jeu se veut tiré d'un film.

Certes, on retrouve l'idée maîtresse du scénario. Un sous-marin, dont le capitaine n'est autre que Ramius, alias Sean Connery, tente de quitter son pays natal, l'URSS, pour rejoindre la camp de l'ouest, c'est-à-dire les Etats-Unis. Le jeu se présente en fait comme un shoot them up classique, la vitesse en moins. Vous devez avancer, au gré d'un scrolling horizontal continu et détruire tout ce qui vous passe devant le nez, mines flottantes, sous-marins adverses, batteries anti-sous-marines... L'astuce, c'est qu'un sous-marin, c'est lent et assez peu maniable. Passer certains endroits étroits sans en prendre plein les hublots s'avère être un véritable calvaire. A votre disposition, un stock de missiles qui, pour mettre un peu de réalisme, mais rien q'un peu, dans toute cette affaire, sera limité. Sous l'eau, le danger pourra venir d'à peu près partout, comme dans l'espace ou sur la terre... bref, comme dans tout bon shoot them up, même si celui-ci n'est pas bon. Il faudra donc faire d'incessants allers et retours entre la surface et les grands fonds, en évitant soigneusement l'éternelle masse d'obstacles posée sur votre parcours. La tradition du shoot them up est scrupuleusement respectée, on retrouve même les bonus à ramasser, au milieu des tirs ennemis. Le seul intérêt de ce jeu réside certainement dans sa difficulté. Ce n'est franchement pas évident d'avancer, mauvaise maniabilité oblige. Mais rassurez-vous, il n'y a pas que la maniabilité qui soit exécrable. La musique l'est aussi particulièrement. On est ravi de l'entendre cinq minutes, mais après, on joue avec une paire de boules quiès, ou si l'on est malin, on coupe le son! C'est encore plus simple d'éteindre la console, mais alors, c'est beaucoup moins évident de jouer.

Pour le peu de mouvements à l'écran, difficile de juger correctement l'animation. Les rares sprites en mouvement ne semblent avoir aucun problème, c'est assez facile, vu à la vitesse à laquelle ils se déplacent. The Hunt for Red October est un jeu plus que décevant. Comme quoi, Nintendo ne sort pas que du bon ces derniers temps. Même si ce jeu est un navet de première, vous pouvez toujours aller voir ailleurs, un Snake's Revenge ou un New Zealand Story devrait, on ne peut plus, vous satisfaire. Pour ce qui est de la Poursuite de L'octobre Rouge, contentez-vous du film, au moins, vous ne serez pas déçu, c'est garanti.

T.S.R.



NINTENDO 52%

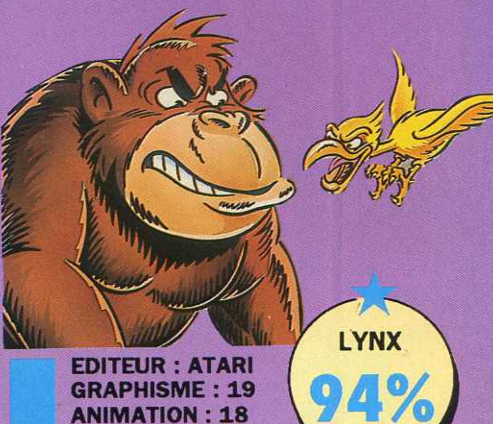
EDITEUR : HI TECH
GRAPHISME : 11
MANIABILITE : 09
SON : 09
ANIMATION : 14

TOKI

Je crois que l'on peut sauter de joie, se rouler par terre, aller embrasser un gendarme sur la bouche, faire des trucs fous quoi! Car l'un des meilleurs jeux d'arcade, déjà adapté sur micros et Megadrive, sort sur Lynx. C'est l'occasion pour Atari de montrer aux plus sceptiques que l'on peut s'éclater à mort sur un jeu Lynx. Remarquez, on compte ce genre de produits sur les doigts d'une main! Mais c'est l'occasion qui fait le larron, peut-être va-t'on assister à la multiplication des petites cartouches Lynx avec des super jeux dedans! En ce qui concerne Toki, c'est du tout bon: la version d'arcade a été respectée (pas comme sur Megadrive) et l'on retrouve les niveaux originaux. Bien sûr, les graphismes et les ennemis ont été mis au niveau des capacités de la Lynx (bien meilleures que celles de la Game Gear, n'en déplaise à certains), mais comme l'écran est petit, on a la joie de jouer dans un univers super coloré et aux graphismes fins. La réussite totale de cette version ne concerne pas seulement les graphismes, elle concerne aussi l'animation des personnages, le scrolling multi-directionnel nickel, la difficulté progressive, etc... Votre singe bondit d'une plate-forme à l'autre, rebondit sur des balançoires, s'accroche aux lianes et tire des boules de feu sur tous ses ennemis (des spermatozoïdes volants par exemple!). Et avec quoi lance-t-il ses projectiles? Avec sa grande bouche voyons! L'histoire en deux mots: vous étiez un superbe beau jeune homme qu'une sorcière a transformé en singe après vous avoir enlevé votre fiancée. Il faut aller au secours de celle-ci et retrouver votre apparence. De toute façon, on se fout éperdument du scénario, Toki est un sublime jeu de plates-formes et de pièges. Sa conversion Lynx est encore plus sublime !



O PREZEAU

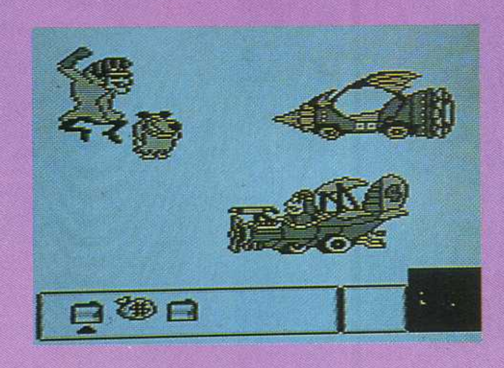


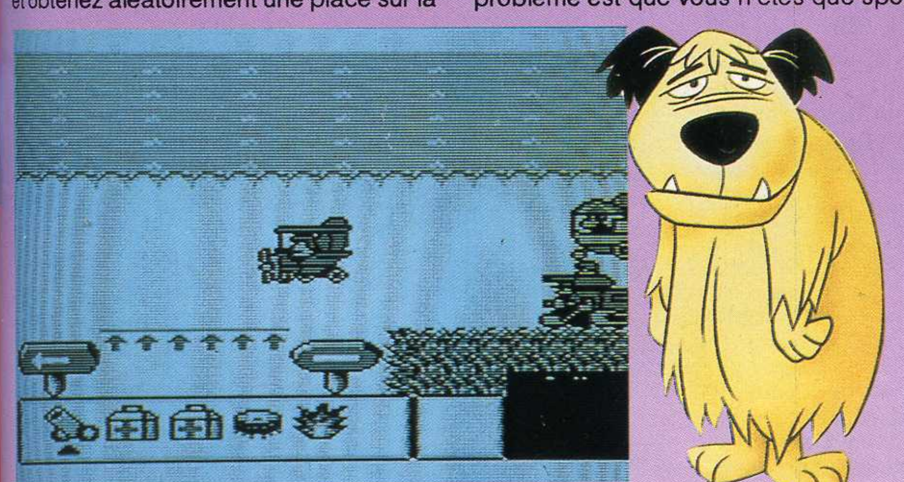
EDITEUR : ATARI
GRAPHISME : 19
ANIMATION : 18
SON : 18
MANIABILITE : 16

LYNX 94%

SATANAS ET DIABOLO

Ah!, les productions Hanna-Barbera et leur cortège de dessins animés, ça ne nous rajeunit pas! Moi, à part Scoubidou, mes héros préférés étaient Satanas et Diabolo, les fous de volant. Et c'est avec avidité que je me suis jeté sur cette cartouche japonaise. Le jeu consiste évidemment en une course (en vue de dessus) mettant en piste les dix bolides du dessin-animé. On retrouve Pénélope Joli-Coeur, Rock et Gravillon, Satanas et Diabolo, etc... Vous choisissez un véhicule et obtenez aléatoirement une place sur la grille départ. Dans les courses suivantes, vous aurez comme place de départ, celle à laquelle vous serez arrivés dans la course précédente. Une série de parcours fléchés hyper simples tiennent lieu de circuits et quelques items peuvent être récupérés en roulant dessus. Un item collecté apparaît en bas de l'écran et vous pouvez l'utiliser quand bon vous semble (mines, dynamites, fuel, trousse de secours, etc...). Lorsque deux véhicules entrent en collision, une petite séquence de baston a lieu et le perdant recule. Le problème est que vous n'êtes que spectateur de cette scène. Je ne sais comment vous parler de la nullité de ce jeu; disons que, qui que vous soyez, ce jeu n'est pas pour vous! Il n'y a pas un pet d'action, les véhicules se déplaçant au coup par coup dans un scrolling saccadé et lent. L'intérêt est archi nul et l'action répétitive. Je ne sais pas ce qui est passé par la tête des concepteurs, peut-être l'envie de réaliser une sorte de simulation de course sortant de l'ordinaire. Sur ce point au moins, ils ont réussi leur coup !



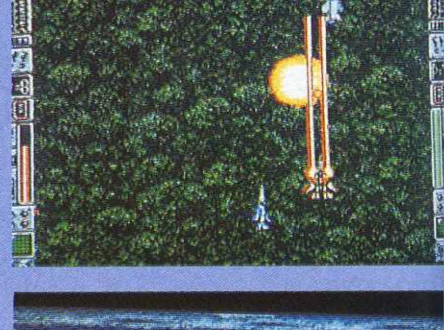


O PREZEAU

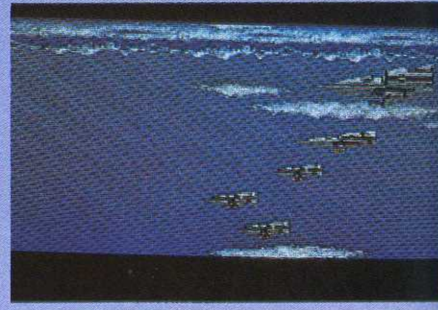
EDITEUR : ATLUS LTD
GRAPHISME : 10
ANIMATION : 08
SON : 13
MANIABILITE : 10
VU ET DISPO CHEZ EURO LOISIR

GAME BOY 40%

STRIKE GUNNER S.T.G

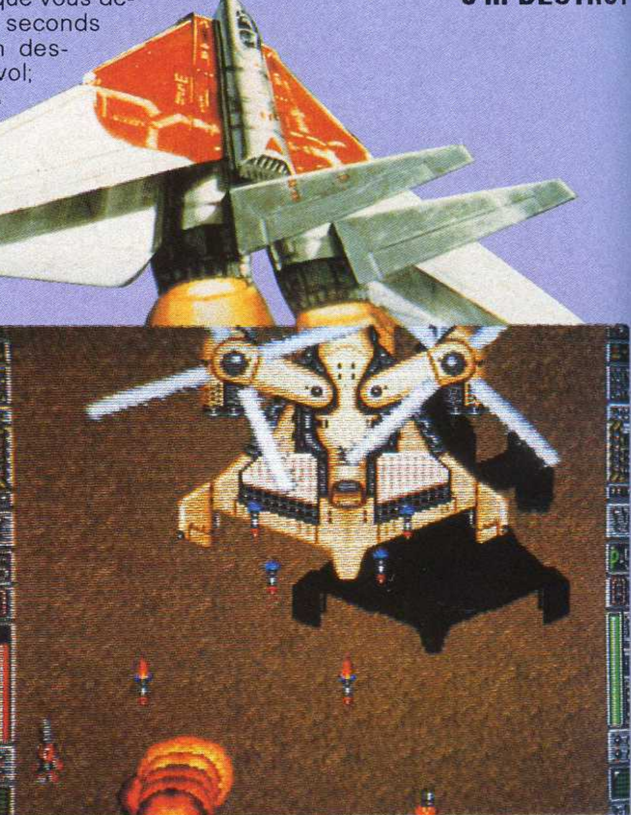






Ce n'est pas que j'ai particulièrement envie de dire du mal de Strike Gunner, mais dans la vie il faut être honnête, et pour l'être donc je ne vois pas comment faire autrement. STG en abrégé est une véritable petite catastrophe à lui tout seul.
Ce jeu de tir sur Super Famicom à scrolling vertical, n'a vraiment rien de bien attirant. Ça c'est une certitude.
Tout commence déjà très mal, avec un scénario à la mords-moi-le-noeud comme on en a déjà vu des milliers. Nous sommes en 2008, vous êtes à bord d'un vaisseau cosmique et votre chère petite galaxie est attaquée par des fous furieux prêts à tout pour la réduire à néant. Heureusement que vous êtes bon et que votre vaisseau spatial est super équipé en armes en tout genre. Pour être bien équipé, vous l'êtes. D'ailleurs, tout de suite après la page de présentation qui est loin d'être somptueuse, un menu de sélection vous permet de choisir la configuration que vous désirez pour essayer de passer avec le moins de difficultés possibles les sept niveaux présents dans Strike Gunner. Parmi les armes intéressantes que vous pourrez sélectionner ici (à la manière de Gradius III de Konami), on retrouvera notamment des missiles atomiques, des mines anti-air, des tirs sonic, des bombes adhésives et tout l'attirail du parfait combattant de l'espace, qui n'a comme seule envie, que de casser de l'extra-terrestres. Ça tombe bien, puisque casser de l'extra-terrestre à tout va est la seule et unique mission que l'on vous confie ici. Donc pas de problème, maintenant vous êtes checké et vous savez ce que vous devez faire.
Lors des combats, vous découvrirez bien vite que vous avez deux types d'adversaires bien spécifiques. Les premiers d'entre eux peuvent être qualifiés comme des ennemis aériens, c'est-à-dire que vous ne pourrez les toucher qu'avec des missiles ou des tirs laser que vous déclenchez à volonté. Les seconds ne se déplaceront qu'en dessous de votre niveau de vol; pour butter ces salopards là, il faut leur balancer des bombes sur la gueule, afin qu'ils éclatent au grand jour et aillent revoir leur planète d'origine dans un cercueil.
Chacune des armes que vous aurez pré-sélectionnée au départ peut augmenter sa puissance de tir en fonction des bonus que vous récupérerez tout au long de votre périple galactique. Ce périple vous fera survoler de nombreux territoires et de nombreuses planètes (aquatiques, volcanifères, etc...), vous parcourrez également beaucoup de galaxies, la lutte faisant rage aux quatre coins de l'univers.
Comme la très grande majorité des Shoot'Em Ups sur Super Famicom, Strike Gunner n'est pas une merveille, ça craint même pas mal du tout. Le seul truc assez sympa dans cette réalisation, c'est la possibilité de jouer à deux quand on le désire. Un copain entre dans la chambre, pressez le bouton de la seconde manette et hop vous voilà à deux en train de tirer sur les vaisseaux qui vous arrivent dans la tête. Doté de trois niveaux de difficulté, mieux vaut pour vous de ne pas commencer au niveau débutant vous risqueriez de profondément vous ennuyer puisqu'il n'y a pratiquement rien à faire.
Assez pauvre graphiquement, malgré quelques sursauts, STG est un Shoot'Em Up très moyen qui ne pourra pas vous satisfaire bien longtemps.

J'm DESTROY





EDITEUR : ATHENA
GRAPHISME : 13
MANIABILITE : 17
SON : 16
ANIMATION : 13
VU ET DIPO CHEZ EURO LOISIR

SUPER FAMICOM **62%**

PIT-FIGHTER

Comme vous avez pu le noter, au vu de la machine sur laquelle Pit Fighter a été testé, il s'agit en effet d'une cartouche américaine. Celle-ci ne pourra donc fonctionner que si vous êtes en possession d'une Super Famicom et d'un adaptateur, ou, plus simplement encore, d'une



Super Nes, ce qui me semble déjà plus problématique. Enfin voilà, la mise en garde est faite, alors faites-y gaffe, qu'elle ne soit pas inutile. Dans un monde au bord de la déroute, plus aucune loi n'est en vigueur, des gangs en tout genre règnent sur New York, la ville est plongée dans le chaos le plus total. Alors que tout le monde s'entretue dans une atmosphère pestiférante, une règle est cependant encore respectée par tous. En provenance des bas-fonds de la ville, des souterrains, des égoûts, des squats, de tous les endroits les plus sordides que l'on puisse imaginer, des lutteurs, des combattants, se réunissent une fois par an pour savoir quel est le meilleur. Le lieu de cette réunion est devenu un lieu sacré dans lequel chacun respecte la règle et les hommes qui y entrent, savent pourquoi ils y entrent: pour se battre. Tout comme dans Mad Max et le Dôme du Tonnerre, la règle est: deux hommes entrent dans le puits, un homme en ressort.
Au début de l'épreuve, vous avez le choix entre trois combattants, chacun ayant ses techniques propres. Buzz est un ancien catcheur, rompu à toutes les ruses; il apprécie tout particulièrement les combats au corps à corps. Ty est un champion du Kickboxing, avec des envolées superbes il ravira tous les fous de ce sport qui rêvent de jouer les Alex Panza. Enfin, Kato, le dernier des trois gladiateurs du futur, est un maître du karaté et, plus précisément, du karaté du dragon volant. Ses coups sont précis et nets, sa technique préférée et mortelle est le coup au visage de l'adversaire.

Durant les combats, vous pourrez emmagasiner de l'énergie, puis la libérer d'un coup pour augmenter sa puissance. Placé au moment propice, quand le combattant d'en face (l'autre) ne s'y attend pas, elle est carrément dévastatrice et, bien souvent, l'homme frappé ne se relève pas. Pour devenir le champion du puits et ainsi être le guerrier le plus respecté par les loubards et les punks de la ville, vous devrez éliminer cinq adversaires. Chaque combat se déroule au minimum en trois manches, c'est-à-dire que vous devez mettre l'adversaire K.O trois fois, comme les sets au tennis.
Coté réalisation, ce n'est pas la joie; certes, les graphismes digitalisés apportent une certaine vraisemblance à l'ensemble, mais ils sont tellement grossiers que l'on n'est pas dupe. Mieux réalisé à ce niveau que la version Megadrive, on est tout de même assez loin d'atteindre les sommets du jeu d'arcade dont Pit Fighter est l'adaptation. Si les graphismes sont ternes et fades, l'animation, elle, est un peu meilleure mais pas plus que cela. Dans la lignée des trucs franchement décevants, on peut également ajouter la maniabilité. En effet, lorsqu'on se prend une série de coups de pieds ou de droite dans la



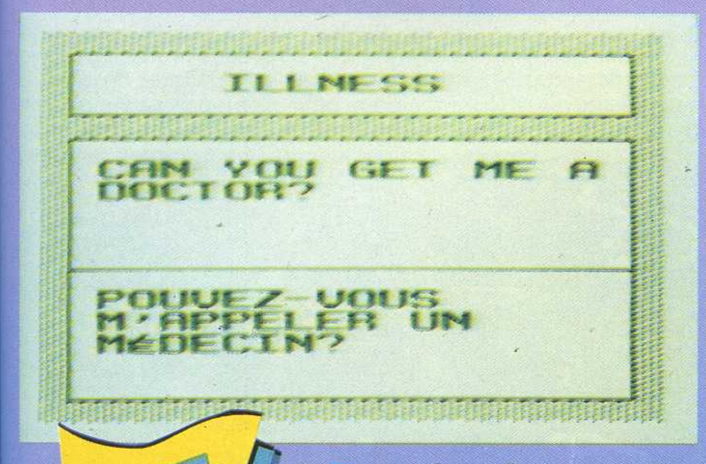
gueule, on est comme paralysé et plus aucune action n'est enregistrée par la machine, ce qui est assez dommage. Pas très rapide non plus dans leurs déplacements respectifs, les combattants sont d'une taille assez réduite par rapport à ce que l'on escomptait.
Assez pauvre sur tous les points, je ne vois aucun intérêt dans ce jeu qui reste, à mes yeux, l'une des plus mauvaises adaptations d'arcade sur Super Famicom.

J'm DESTROY

SUPER NES
58%

EDITEUR : T.HQ
GRAPHISME : 13
MANIABILITE : 12
SON : 14
ANIMATION : 15
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

Berlitz FRENCH TRANSLATOR



La Game Boy se voit doter d'une nouvelle gamme de produits utilitaires. Une série de cartouches à caractère non-ludique est prévue d'ici peu. Parmi celles-ci, vous aurez droit à un organiseur, un guide de voyage, un traducteur anglais-espagnol et un traducteur anglais-français. C'est ce dernier produit qui est testé ici. D'autres produits un peu spéciaux sont prévus pour la Game Boy, comme ce clavier connectable; un peu fou mais pas si idiot que ça! Bientôt, on aura un four micro-onde compatible Game Boy ou un distributeur de boissons Game Boy! En attendant, intéressons-nous à notre traducteur de poche. Il est sûr que si vous ne possédez aucune notion d'anglais, cette cartouche va vous être bien utile lors d'un voyage dans un pays anglophone. C'est d'ailleurs l'unique intérêt de ce traducteur-dépannage. Les 12500 mots annoncés et les 300 phrases ne nous mènent en fait pas vraiment loin. Malgré cela, les tournures de politesse et les phrases les plus utiles sont présentes. Le dictionnaire reste tout de même bien fourni en mots usuels. Vous sélectionnez les lettres qui composent le mot à traduire sur une grille d'alphabet et appuyez sur Start pour la traduction.
Ceci marche dans les deux sens.
Pour les phrases-types, vous sélectionnez un thème parmi sept, comme les transports ou le shopping. Vous pouvez aussi convertir un nombre en entrant les chiffres en question via une petite calculette. La machine vous donnera l'orthographe exacte. Il est même possible de convertir une somme en dollars en francs. Pratique mais un peu gadget...

O PREZEAU

GAME BOY 75%

EDITEUR : INFO GENIUS SYSTEMS
GRAPHISME : -
MANIABILITE : 17
SON : 12
ANIMATION : -
VU ET DISPO CHEZ EURO LOISIR / IDE



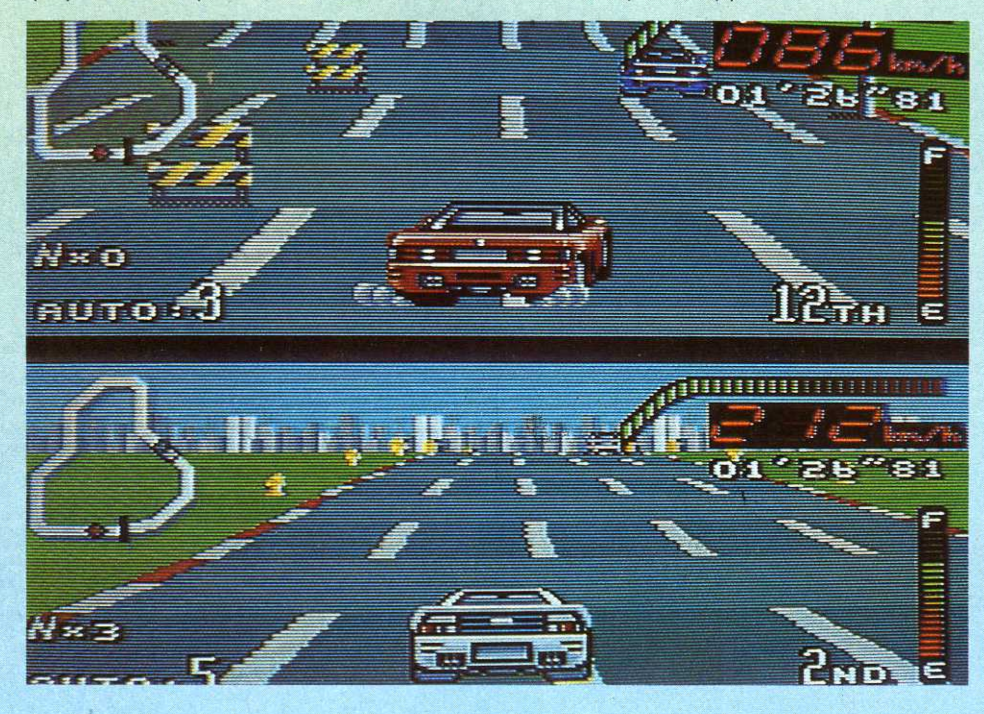


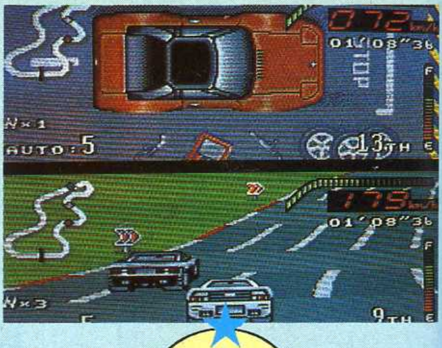
Après F1 Exhaust Heat qui surclasse toutes les autres courses de voitures, on ne savait pas trop comment les autres maisons d'édition allaient bien pouvoir réagir pour contre-carrer l'avance prise par ce jeu. La mission était difficile, car tout ceux qui sont en possession de ce jeu le savent F1 Exhaust Heat est pratiquement parfait. Alors qu'elle est la trouvaille que permettrait de rentrer en concurrence directe, qui permettrait de propulser une course de voiture vers les sommets de la hiérarchie. Je ne suis pas encore certains de savoir si Kemco a avec Top Racer trouvé l'astuce, trouvé l'élément qui le permettrait, mais il y a une chose dont je suis sûr c'est qu'il n'en est pas loin le bougre.
Avant de participer à une dizaine de course à travers le monde entier, vous allez devoir choisir votre voiture. Difficile tâche que celle-ci puisqu'elle détermine toute votre compétitivité durant les courses futures. Un menu graphique propose alors quatre voitures de sports toute d'un look et d'un design hyper sympa et qui peuvent toute offrir au conducteur une boîte de vitesse automatique ou manuelle (les changements de vitesse s'effectueront alors avec les deux boutons situés à l'arrière du joypad). Si l'esthétisme est en général un point important dans l'acquisition d'un produit, ici ce sont les capacités et les performances qui priment. Pour déterminer votre voiture de la meilleure façon qu'il soit je ne serais que trop vous conseiller celle qui possède la plus forte accélération et non pas celle qui trace le plus à donf, les virages et les dépassements étant nombreux dans Top Racer.
Sur la ligne de départ, on est très vite plongé dans l'action. Placé en dernière position, pour remporter la course qui se déroule en fonction des circuits en un nombre de tours différents, il faudra dépasser tous les concurrents placés devant vous, en tout, une petite quinzaine. Grâce à votre caisse à forte accélération, vous aurez rapidement dépassé les derniers; en ce qui concerne les voitures les plus compétitives, les choses ne seront pas aussi évidentes, mais avec de la patience et de la dextérité dans vos prises de décisions, les difficultés seront très atténuées. Tout cela est bien beau me direz-vous, mais en quoi Top Racer est-il bon. Voilà, voilà ne vous impatientez pas de la sorte tout vient à point à qui sait attendre. Durant tout le jeu, l'écran est divisé en deux moitiés; ainsi, deux voitures peuvent lutter d'arrache-pied. Je vous garantis que lorsqu'un copain à vous prend les commandes de la seconde voiture et qu'il est approximativement de la même force que vous, l'éclate est totale. Au niveau de la réalisation, on voit tout de suite que les auteurs ont essayé de faire de leur mieux pour cette production. Alors que l'on connaît les difficultés de la Super Famicom pour déplacer beaucoup de sprites en même temps (regardez tous les



Shoot'Em Ups se traînent), Top Racer ne ralentit jamais et la gestion des deux écrans est parfaite. Alors que les différents circuits scrollent sur un bon rythme, grâce à un bon jeu d'alternance de couleurs, les bas-côtés de la piste sont un tout petit peu trop vierges, mais ce n'est qu'un détail car Top Racer est un titre comme on aime en voir.

J'm DESTROY





SUPER FAMICOM 86%

EDITEUR : KEMCO
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 18
SON : 15
ANIMATION : 18
VU ET DISPO CHEZ EURO LOISIR



The New Zealand Story

Bienvenue au pays des kiwis (les oiseaux), des kiwis (les fruits) et des quilles, oui! pour ceux qui voient bientôt le bout du service national, vous avez tous deviné, la Nouvelle Zélande. L'habitant de ce charmant pays dont nous allons nous occuper n'est autre qu'un petit kiwi nommé Tiki. Tiki le kiwi a bien des ennuis ces derniers temps, puisque tous ses jeunes amis kiwis se sont fait enlever. Dans le lot, il y a la fiancée kiwi de Tiki qui répond au doux nom de Phee-Phee (et non pas fifille comme pourrait le dire un certain personnage de Gotlieb). Trêve de blague, Tiki n'a pas envie de passer ses vacances à surveiller les oeufs de la nichée, conclusion, le voilà parti, armé de son arc et de ses nombreuses flèches, à la rescousse de tout ce petit monde. Pour les retrouver, il faudra se balader dans des zoos où le grand vilain de l'affaire, un dénommé Walrus, les a fait enfermer. Une fois sur place "ouvrez, ouvrez la cage aux oiseaux, regardez-les s'envoler c'est beau...", j'arrête là, vous avez saisi l'idée. Dans ces zoos, c'est un jeu de plates-formes exceptionnel qui vous attend. Accrochez-vous! Au milieu d'une foule d'ennemis, dont certains apparaissent d'une manière spontanée, faites des cartons et trouvez le bon chemin vers la cage où se meurt votre congénère volatile. Pour vous aider, une carte sera mise à votre disposition. Vous pourrez découvrir un grand nombre de warp-zones et de salles secrètes où des masses de bonus parfois très amusants vous attendent. Bref, vous n'allez pas vous ennuyer, c'est garanti! Empruntez les ascenseurs mis à votre disposition, partez faire un tour sous l'eau, où il faudra pouvoir trouver des bulles d'air sous peine de noyade, et sautez de passerelles en poutres! Une fois près des cages de fin de niveau (c'est-à-dire après quatre sous-niveaux) vous affronterez un boss.





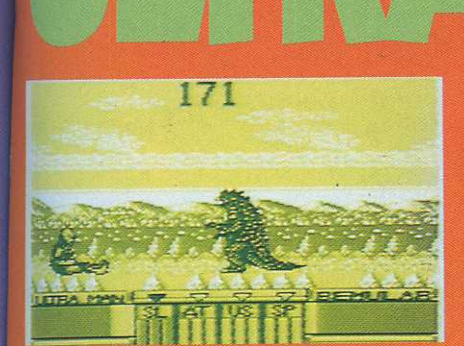
Pas de grandes difficultés à vaincre, mais une bonne dose d'originalité. Vous battant contre une baleine de glace, vous pourrez continuer la lutte, une fois englouti tout cru par l'animal! Graphiquement, The Newzealand Story est une véritable merveille. Il vient concurrencer le Dream Master qui se trouve à quelques pages de là. La console Nintendo dévoile là des capacités insoupçonnées, et c'est bien agréable. On pourra reprocher aux sprites de clignoter parfois, mais il s'agit là de l'incontournable problème de la console. Heureusement, ce défaut dans l'animation n'est pas continu et d'autres atouts viennent combler la lacune. Une bande sonore d'une très grande qualité par exemple ou une originalité qui se retrouve de bout en bout. The Newzealand Story est incontestablement un jeu de plates-formes d'une très grande qualité. Il serait franchement dommage de passer à côté d'un jeu aussi bon. Un reproche tout de même, une excessive facilité. On a tendance à finir le jeu assez rapidement. Néanmoins, le détour par ce jeu, vaut la peine d'être fait.

T.S.R.

EDITEUR : OCEAN
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 13
SON : 15
MANIABILITE : 17



ULTRAMAN



Je suis certain que vous êtes tous, un jour ou l'autre, passés par une période super-héros (DC Comics, Strange, dessins animés style Spiderman, films ou séries TV, etc...). Sachez que les japonais ont eux aussi leurs super-héros nippons; je citerais comme principal exemple Bioman, héros de l'univers! D'ailleurs, vous en connaissez une tripoté grâce à Dorothée (parce que c'est votre petite cousine qui les regarde évidemment!). Ils ont tous des formes humanoïdes avec des masques de robots et fleurent bon le carton pâte de série Z. Les séries les mettant en scène sont ringardes à mort avec effets spéciaux plus que louches! Ces super-héros en collants colorés y effectuent des sextuples saltots arrières à n'en plus pouvoir et font souvent plein de mouvements désordonnés avec leurs bras en essayant d'imiter la concierge de Bruce Lee (quand elle est en forme!). Un des ancêtres des Bioman d'aujourd'hui est Ultraman. Le jeu qui nous intéresse ici est justement un simulateur d'Ultraman! Et il est à l'image de son héros: il fait pitié! Je ne comprends d'ailleurs pas comment un éditeur ose sortir une pareille bouse de chèvre en cartouche! C'est sans doute parce que le prix d'une cartouche est modique au Japon et que les nippons s'en achètent comme nous achetons un paquet de chewing-gum dans un bureau de tabac. Cela explique qu'un jeu merdique soit mis dans le commerce. Voilà, si vous collectionnez les beat-them-up en combats rapprochés peu maniables et ennuyeux, Ultraman est pour vous !

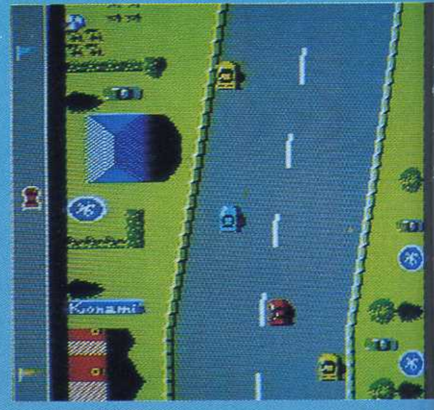
O PREZEAU



EDITEUR : INTERBEC
GRAPHISME : 12
MANIABILITE : 10
SON : 14
ANIMATION : 14
VU ET DISPO CHEZ EURO LOISIR



ROAD FIGHTER





Attention! Ces lignes risquent de choquer les âmes sensibles. On y parle d'un jeu scandaleux dont l'intérêt frise la nullité. Ca-y-est, c'est fait, vous voilà prévenu, maintenant on peut calmement commencer.
Road Fighter, c'est une course de voitures. Vu "de dessus", cette course met en scène des sprites minuscules et les voitures semblent être de véritables puces mécaniques. C'est amusant, oui... au moins cinq secondes! Passons sur ce détail et revenons plutôt à la course en elle-même. Le but est d'atteindre la ligne d'arrivée en un temps minimum imposé. Pour faire dans le genre "j'ai beaucoup d'imagination, j'suis un programmeur malin", on a substitué au nom de temps celui de fuel. C'est sûr, ça fait beaucoup plus sport mécanique, mais la subtilité m'échappe assez.
Pourquoi ne pas appeler les choses par leur nom? Du temps, ce n'est jamais que du temps! Passons encore, après tout, ce n'est encore qu'un insignifiant point de détail. Et le jeu en lui-même? Comment est-il ce combattant de la route? C'est du Mad Max? Si c'est le cas, Mel Gibson a oublié de venir... Le jeu est d'un ennui... même la lecture de Sartre est plus excitante! Une fois sur la route, vous dirigez votre véhicule au milieu des autres automobilistes et camionneurs. Il faut maintenant faire attention aux brusques embardées, aux flaques d'huile au milieu de la chaussée et à tout un tas d'autres inconvénients. Lorsque vous dérapez, un seul et unique moyen pour éviter l'explosion, tenter de faire un superbe dérapage. Génial... Certaines voitures vous rapporteront du "fuel" ou bien des points, à vous de les repérer et de passer dessus. L'action est si répétitive qu'elle est très vite gavante. La route est presque linéaire et ce ne sont pas les rares coups de volant donnés qui viennent rendre ce jeu passionnant. Vous ne pourrez même pas admirer les paysages sur le bord de la route, il n'y a pas grand-chose à voir. "Circulez y'a rien à voir!" N'attendez surtout pas non plus de miracle de la part des bruitages ou de la musique, le tout est du genre médiocre. Aux oscars de la médiocrité, ce jeu aurait un nombre de nominations!
Un mot sur les deux atouts de ce jeu, car mine de rien, il en possède. Ne tombez pas en syncope, ce n'est même pas une blague! Tout d'abord, l'animation. Le scrolling vertical qui suit la course de votre véhicule est étrangement bon. On pourrait même croire qu'il n'y a pas de problème! Deuxième bon point pour ce jeu, sa sauvegarde des scores. Ca à l'air bête, mais la sauvegarde des meilleurs scores est tout de même extrêmement agréable. C'est toujours bon de pouvoir voir où l'on en est et de pouvoir se dire "tiens, j'avais fait mieux la dernière fois". Une bonne initiative qui devrait inspirer les autres programmeurs.
Tout de même, ce n'est pas ça qui transforme un jeu horriblement ennuyeux en une des sept merveilles du monde du jeu vidéo. Si vous avez envie d'oublier quelque chose en ce moment, oublier donc le nom de Road Fighter, ça vous libérera des octets de mémoires qui pourront servir à autre chose. En voilà un conseil du tonnerre!

T.S.R.



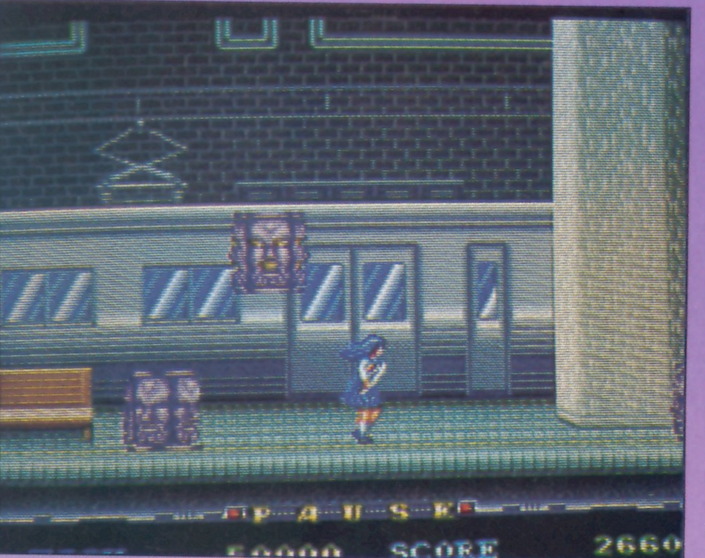
EDITEUR : PALCOM
GRAPHISME : 10
ANIMATION : 15
SON : 09
MANIABILITE : 11

NINTENDO 50%



VALIS

Tout commence un beau matin, alors que vous êtes plongé dans vos rêves. Il est 7 heures, vous n'avez pas vraiment des frissons mais le son du réveil monte et ne tarde pas à vous réveiller. Les yeux encore ailleurs, vous sortez de votre lit, prenez vos affaires, mettez votre jupe (ah ouais, je ne vous l'avais pas dit, Valis met en scène une jeune et jolie étudiante, Yoko), traversez la cuisine où votre maman prépare le petit-déj pour vous diriger vers la sortie. Après une brève période passée dans les transports en commun en direction de l'école où vous êtes piétiné, bousculé - normal nous sommes au Japon - vous arrivez dans la cour de l'école dans laquelle vous bavardez avec quelques-unes de vos copines. Tout à coup, un tremblement dans le sol se fait ressentir, un monstre tout rouge, immonde et baveux vous accoste en vous menaçant. C'est le début d'une terrible épopée dont nous connaissons déjà les quatre épisodes suivants.



Eh oui, curieusement Valis I sort après Valis II, III et IV. Allez donc comprendre... Toujours est-il que si vous êtes un fervent admirateur de la petite Yoko, vous n'allez pas être déçu ici. Puisque Valis I est le début, le commencement de tout ce que vous avez tant apprécié dans les épisodes suivants.

L'histoire contée au-dessus n'est pas une pure fabulation; c'est la réalité; si réelle d'ailleurs qu'elle est entièrement développée dans un petit dessin animé qui sert d'introduction au jeu. Par la suite, Valis proposera également, entre chaque scène, d'autres animations du style, moins développées, certes, mais permettant de mettre dans l'ambiance et donnant au joueur la sensation d'être vraiment le héros, l'héroïne, dans le cas présent.

Armé d'une épée magique donnée par une quelconque bienfaitrice, vous commencez à arpenter les premiers niveaux du jeu. Tout se passe dans Valis, fidèlement à la tradition. Les décors se découvrent grâce à un très bon scrolling multi-directionnel et les bonus que l'on peut récupérer en fonction des monstres que l'on abat et des endroits où l'on se trouve, permettent à la jeune Yoko de se sortir des situations dangereuses qui s'offriront à elle. Au départ, vous débutez avec une petite épée assez merdique pour dire la vérité, mais très vite, le champ d'action de celle-ci se développe, des lasers se greffent et, en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vous découvrez avec une certaine joie quelle est l'arme la plus efficace de toute la galaxie. Plus rien ne peut lui résister si l'on y passe du temps. Ainsi, si certains ennemis se dégomment en deux coups de cuillère à pot, d'autres nécessitent un peu plus de temps. Mais jeunes lecteurs rassurez-vous, l'ensemble reste assez facile. Si dans Super Valis sur Super Famicom, on avait été surpris de ne pas pourvoir faire de glissade dans cette version, en CD Rom tous les mouvements peuvent être exécutés, ce qui rassurera ceux d'entre vous qui se posaient la question.

Alors que Yoko se déplace, saute, glisse avec souplesse, l'environnement graphique de l'ensemble ne laisse pas baba devant l'écran, mais reste tout de même dans une bonne moyenne. Avec une bande sonore super sympa, les amateurs -et les autres aussi, je ne suis pas sectaire-, seraient bien inspirés en jetant un coup d'oeil sur Valis, même si le jeu est un peu facile.

J'm DESTROY



EDITEUR : TELENET
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 18
SON : 18
ANIMATION : 17

SUPER CD-ROM
83%

MUTATION NATION

Aucun doute possible, SNK et la Neo-Geo est bien la société la plus spécialisée dans le jeu de baston: le Beat'Em Up pur et dur. Pas moins d'une trentaine de titres sur le sujet (en comptant les jeux d'arcade) dont déjà neuf sur NEO-GEO. Sur un total de vingt-huit titres, cela représente la modique part de 32 %, avouez qu'il s'agit là d'un record ! Pour les connaisseurs, ce jeu est en fait un habile mélange de deux de ses prédécesseurs : Ninja Combat et Burning Fight. Chacun de ceux-ci ayant été de véritables hits, on était en droit d'attendre un jeu de qualité. Voilà chose faite car Mutation Nation est une réussite totale. L'immense savoir- faire de SNK en la matière est réuni dans cette cartouche de 54 mégas.

Vos copains de Burning Fight vous ont abandonné (les lâches) pour vous laisser seul contre tous. C'est donc l'âme solitaire (et lame de couteau, aussi) que vous allez combattre. Le jeu comporte cinq stages qui se terminent par un boss bien dessiné et impressionnant de grandeur. Chaque aire se voit agrémentée de monstres intermédiaires, faisant croire que la fin du tableau est proche et vous tenant en haleine devant votre splendide téléviseur de 84 cm, acheté spécialement pour votre console chérie parce qu'à mille cinq cents balles le jeu, on se dit qu'il faut un écran à la hauteur de la situation pour vous faire péter les mirettes et pour épater tous vos potes qui en restent baba, ce qui, rien que pour cela, en justifiait l'achat. Ouf! j'en perds le souffle et le cours des choses.

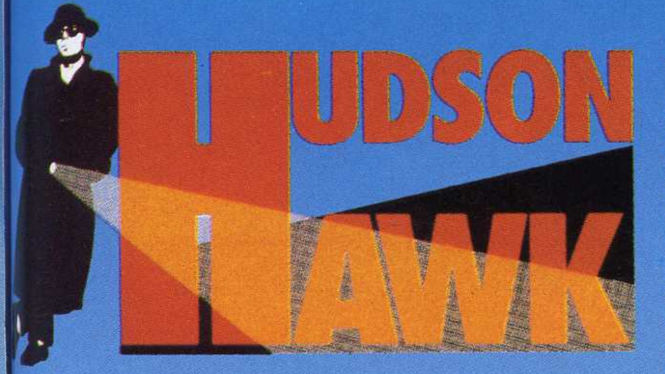
Une multitude de coups est exécutable par votre personnage puisque les quatre boutons possèdent tous une fonction différente. En plus des gestes rendus possibles grâce aux boutons "A" et "B" (coup de poing, coup de tête, renversement, coup de coude, saut, pirouette...), il est possible d'user d'une prise secrète pour chaque bouton (appuyer longtemps) et chacune de ces prises peut être exécutée trois fois —Attention malgré tout, car chaque prise utilise un point de vie—. Le bouton "A" déclenche un dédoublement de votre personnage explosant tout sur son passage, le bouton "B" matérialise une boule de feu se partageant en huit petites boules tournoyantes, le bouton "C" entraîne le foudroiement de l'adversaire, et enfin le bouton "D" vous transforme en tornade blanche qui nettoie tout sur son passage. Côté graphisme, vous ne serez pas déçu, c'est de la Neo. Idem côté son, c'est de la Geo. Le jeu est assez difficile et ne se termine pas trop vite, ce qui est un bon point en regard des autres productions sur cette machine, le nombre de Continues étant limité à trois. Le truc vraiment séduisant dans ce jeu de baston pur souche est sans doute la dimension des sprites qui sont, ici, les plus gros qu'il m'ait été permis de voir sur cette console, et dieu sait combien ils sont nombreux.

Si vous faites partie de cette race de joueurs qui ne jure que par les poings, Mutation Nation est sans nul doute fait pour vous. C'est du grand art, un chef d'oeuvre des arts martiaux !

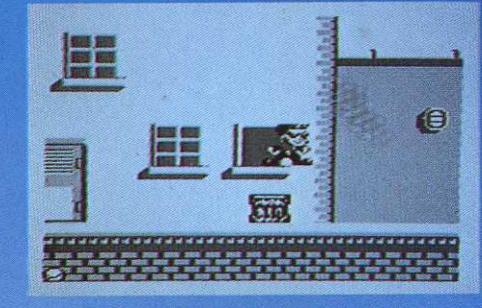
J'm DESTROY

EDITEUR : SNK
GRAPHISME : 19
MANIABILITE : 19
SON : 19
ANIMATION : 18

NEO GEO
92%

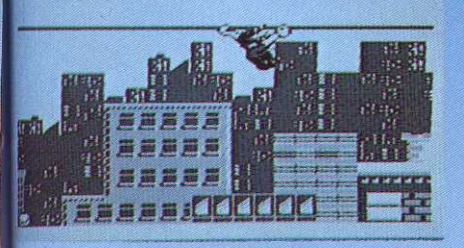


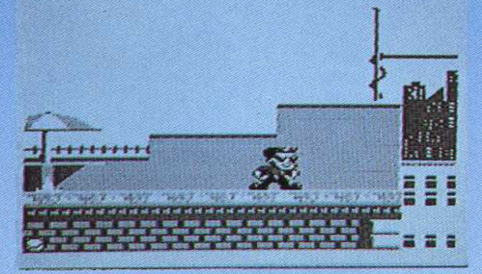
Encore un film à succès adapté sur console, on va commencer à se lasser! Remarquez, quand le jeu est bon, ça ne pose pas véritablement de problème. Ce qui compte, c'est l'action! Et, avec le Faucon de l'Hudson (Bruce Willis dans le film), on n'est pas trop déçu! Pensez donc, aller dérober des oeuvres de Léonard de Vinci en plein Vatican, il faut oser! Hudson Hawk s'était pourtant juré de prendre sa retraite de cambrioleur chevronné. Mais c'était sans compter sur l'abnégation d'un couple complètement disjoncté de la cage à miel et très fortuné. Le couple a décidé de s'emparer des trois fleurons de la collection Léonard de Vinci, via notre cambrioleur préféré. Ils enlèvent le meilleur pote de Hawk et menacent de l'éxécuter si Hawk ne les aide pas à dérober les oeuvres. Ce dernier n'a pas le choix et se lance dans l'aventure. Ce sont les graphismes qui frappent par leur humour et leur style très cartoon. Lorsque Hudson se fait électrocuter les bras en croix dans une grande gerbe d'électricité, ça sent le roussi tellement le personnage est criant de vérité! Idem lorsqu'il passe l'arme à gauche et que



son âme monte au ciel: un petit Hudson-ange avec une auréole s'élève dans le ciel. Tout est à l'avenant dans ce jeu très rythmé et mettant souvent votre dextérité à l'épreuve. En effet, ce jeu fait partie de la nouvelle vague de jeux Game Boy mêlant plates-formes au beat-them-up, action pure et rapide au jeu de précision, le tout bénéficiant de graphismes très fouillés. Votre personnage ne possède comme seule arme qu'une balle de baseball. Une bande-son entraînante augmente le plaisir de jouer des heures avec, pour seul but, toujours le même, de finir ce maudit jeu! C'est bon signe pour la durée de vie !

O PREZEAU





EDITEUR : OCEAN
GRAPHISME : 18
MANIABILITE : 17
SON : 16
ANIMATION : 19
VU ET DISPO CHEZ EURO LOISIR / IDE



RAINBOW ISLANDS



Malgré le sous titre annonçant un Bubble Bobble 2, ce jeu n'a absolument rien à voir avec Bubble Bobble, le premier. Il s'agit d'un sympathique jeu de plates-formes dans le style le plus pur. Il vous faut libérer les îles de l'arc-en-ciel qui ont été envahies par Von Blubba (le grand méchant de Bubble Bobble). Le but est extrêmement simple. Gravir une espèce de tour, avant que celle-ci ne se remplisse d'eau et ne vous noie. Schéma classique qui n'est pourtant ici pas dénué d'un certain charme. Les plates-formes sur lesquelles il vous faut grimper sont infestées de monstres gélatineux et visqueux qu'il va vous falloir dégager, non pas à grands coups de balai, mais à coups d'arcs-en-ciel magiques. Ces minis arcs-en-ciel ne vous serviront pas qu'à dégager le chemin. Vous pourrez, et même devrez, les utiliser pour accéder à certains niveaux que vous ne pourrez pas atteindre en sautant. Pour cela, il vous suffira de créer une succession d'arcs-en-ciel et de sauter dessus avant qu'ils ne disparaissent, ce qui vous laisse tout de même une demi-seconde pour effectuer votre saut et créer l'arc-en-ciel suivant. Si vous tardez trop dans votre ascension, vous serez très vite rattrapé par l'eau et alors là... adios amigos! Si les premiers niveaux sont assez faciles, tout se complique sérieusement à partir du troisième monde. Je ne vous dis pas la difficulté, une fois dans le septième monde où il faut être rapide et précis dans sa construction d'arcs-en-ciel. A chaque niveau supérieur, les monstres se font de plus en plus nombreux, et les passerelles accessibles par un simple saut de plus en plus rares. Il faut alors savoir jouer de l'arc-en-ciel!



Rainbow est un jeu très simple qui n'est pas sans faire penser à de grands classiques. Pourtant, il faut le dire, le jeu possède plus d'un atout dans sa manche (car les jeux ont des manches, si, si!). Premier point, les graphismes qui, sous leur aspect très enfantin, n'en sont pourtant pas moins réussis et très agréables à voir. De plus, chaque nouveau niveau offre son propre choix de monstres et la gamme est étendue.
L'animation ne souffre pas trop des quelques clignotements qui apparaissent de temps en temps et le sprite principal est suffisamment bien animé pour permettre une totale jouabilité. Un mot sur les bruitages qui sont décevants (inexistants par moments!) et la musique qui a tendance à se répéter, et là c'est dur! Rainbow Island n'est certainement pas un jeu miraculeux et génial, même si une grande partie de ceux qui l'ont vu à Joy le pensent. Pourtant, il faut bien reconnaître qu'il est passionnant à jouer et que la difficulté, sans cesse croissante et d'une manière progressive, donne envie d'y jouer, d'y rejouer, et de finalement passer la nuit dessus. Un must pour les inconditionnels du jeu de plates-formes, un bon jeu pour les autres, alors pourquoi s'en priver?

T.S.R.





EDITEUR : OCEAN
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 16
SON : 12
ANIMATION : 14



CLOUD MASTER

Dans un village bien tranquille, tout au fond du Japon, entre deux rizières, tout allait pour le mieux. La vie était tranquille, et cela, non pas grâce à Patrick Bruel, mais bien à une fée de grand renom. Seulement, quand tout va bien, il est bien connu que les forces des ténèbres deviennent jalouses. Alors, attaquant le village grâce à une pléthore de sortilèges de plus ou moins bon goût, ils enlevèrent dans une sphère de lumière noire, la jeune fée, plongeant ainsi le village dans la plus profonde détresse. Mais de l'autre côté de ce petit village, vivait un jeune garçon, plein de talents, beau, intelligent... l'Adonys du lieu. Son truc, ce n'était pas comme Tom Cruise dans Cocktail, faire tournoyer des shakers dans tous les sens, ce qui, en passant, est d'une grande utilité, mais de pouvoir se déplacer sur un nuage volant. Le mieux dans tout cela, il se trouve que ce jeune garçon, c'est vous! Vous l'avez compris, il ne vous reste plus qu'à voler au secours de la fée, quelque part dans les nuages.
Cloud Master est un shoot them up à scrolling, essentiellement, horizontal. Pas question de vaisseau qui casse tout à grands coups de furopoing ou d'astérohaches, mais d'un petit garçon volant sur son nuage et pouvant tirer à gauche comme à droite. Si le sujet principal change, les sprites ennemis eux aussi changent, pour le meilleur et pour le pire. Tiens! un énorme gâteau volant, oh! des têtes de cochons qui viennent en bande! Et là, encore, un troupeau d'anges sauvages! Vous le voyez, les programmeurs n'ont pas cherché à faire dans le sérieux, ce qui donne au tout un côté assez enfantin, même si le jeu ne l'est pas du tout. On retrouve les attributs classiques du shoot them up, choix d'armes de diverses valeurs, ramassage de bonus qui traînent sous la forme de jarre volantes (!!!)... Pour le changement d'armes, vous pénétrerez dans une petite boutique, où quatre d'entre elles vous seront proposées. A chaque niveau, le choix d'arme sera différent, la puissance allant en croissant. Vous imaginez sans peine le résultat dans les tous derniers niveaux. Une bonne idée que cette petite boutique, dont il ne sera pas forcément toujours évident d'atteindre la porte. Dans ces cas là, on s'énerve très vite, curieux, non? Les boss de fins de niveaux sont eux aussi présents, et même s'ils ne sont pas spécialement durs à passer, il faut avouer qu'ils sont plutôt beaux. Rien de véritablement bien nouveau, ni d'original, si l'on excepte les ennemis de toutes formes et toutes tailles. Un bon point pourtant (attention, plus que neuf et c'est une image!), les graphismes ont le mérite d'être assez fins, et l'animation est irréprochable.
Notons au passage une maniabilité exceptionnellement fluide, même un peu trop par moment! Bref, Cloud Master est un shoot them up, comme vous en avez déjà vu cent, mais qui n'en demeure pas moins sympathique. De plus, le bougre est suffisamment difficile pour que l'on y passe un temps certain, voire un certain temps.

T.S.R.

EDITEUR : TAITO
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 16
SON : 13
ANIMATION : 16
VU ET DISPO CHEZ EURO LOISIRS



TOILET KIDS





On le sait depuis longtemps, les Japonais ne sont guère réputés pour leur bon goût et leur savoir-vivre. Rien qu'en les voyant roter, péter et cracher dans les toilettes des restaurants (véridique), on a tout de suite compris le topo. Remarquez, à leur décharge (sans jeu de mots), ce n'est pas vraiment de leur faute: ils sont tout simplement d'autres habitudes qui sont singulièrement, dans ce domaine du moins, différentes des nôtres. Alors, les choses étant telles qu'elles sont, il n'est pas surprenant de voir un jeu comme Toilet Kids (les enfants du chiotte) débarquer sur nos écrans et sur la PC Engine -console particulièrement appréciée des plus petits Japonais.

En deux mots, l'histoire. Pris par une envie pressante alors que vous étiez en train de regarder un match de baseball à la télé, vous vous dirigez doit vers les toilettes, qui ne sont, en général, pas très loin de la cuisine, les appartements japonais n'étant jamais bien grands. Une fois la porte verrouillée, vous ôtez votre pantalon et vous asseyez sur le trône.

Très vite, vous comprenez (parce que vous êtes loin d'être un manche) que les choses ne se déroulent pas comme à l'habitude. Des bruits sourds en-dessous de vous commencent à se faire entendre, puis des grognements, des rires, des pleurs, etc... Bref, tout un boxon est un train de s'installer dans vos propres toilettes qui, bientôt, ne pourront plus contenir tout ce joli monde. Aussitôt, un véritable déluge de caca inonde la pièce et vous transporte dans un monde débile et franchement honteux (enfin, c'est mon avis). En effet, les programmeurs ayant décidé de changer les sempiternels, se sont mis à délirer complètement en faisant ressortir leurs instincts les plus vulgaires et les plus rébarbatifs de leur personnalité. Vous l'avez deviné, dans Toilet Kids vous devez faire le ménage et détruire toute la merde. Pour ce faire, vous disposez de deux armes: un rayon laser qui tire droit devant et des bombes qui pourront anéantir les personnages du monde du dessous.

Toute l'action se déroule suivant un scrolling vertical, où de nombreux parasites vous prennent la tête. Ainsi, on fonce droit vers le bon goût. Lorsque je vous aurai énuméré les adversaires et les bonus auxquels vous aurez à faire, vous n'allez pas en croire vos yeux ni vos oreilles.

Dans le premier niveau, vous rencontrerez des cacas (très détaillés en plus) qui vous permettront de gagner des points, des araignées aux fesses rutilantes, des mouches sans doute attirées par l'odeur, des fosses septiques volantes qui laissent plutôt perplexe, des flacons de désinfectant, etc... Media Ring nous fait sur ce coup-là la totale.

si le jeu s'apparente au bon vieux Xevious qui nous avait tant enchantés à l'époque, Toilet Kids est vraiment du genre nul. Les graphismes sont scandaleux et ce n'est pas la variété des sept régions que vous survolerez qui me fera changer d'avis. Assez pourrie également dans ses différents attributs sonores, cette production n'aurait jamais dû exister, d'autant qu'elle n'apporte absolument rien à la logithèque de la PC Engine, si ce n'est un kilo de vulgarité gratuite et franchement ennuyeuse. Media Rings, vous n'avez pas assuré une cacahuète sur ce coup-là, même pas un caramel mou; quant aux oeufs au flan, je ne vous raconte même pas.

J'm DESTROY

EDITEUR :
MEDIA RINGS
GRAPHISME : 10
MANIABILITE : 15
SON : 10
ANIMATION : 12
VU ET DISPO CHEZ
EURO LOISIRS





DIGITAL ACCESS®

L'accès Nouveautés

Ouvert du lundi au samedi de 10h à 12h et de 15h à 19h00 - 1, Rue DRAGON 13006 MARSEILLE - ✆ 91 81 26 44

SEGA MEGADRIVE

- Megadrive sans jeux ... 990 F
- Megadrive + jeu ... 1290 F
- MEGA CD + Jeu ... 3490 F
- MEGA CD + Megadrive ... 3890 F
- Back Up Ram (pour Mega-CD) ... 449 F
- Arcade Power Stick ... 389 F
- E'S Mega Power Stick (new) ... 369 F
- Joypad Sega Megadrive ... 190 F
- Joypad PRO 2 (new) ... 249 F
- Game Adaptator (pour jx japonais) ... 95 F

LES NOUVEAUTES

- Alien III ... N.C.
- Alisia Dragoon ... 449 F
- Art Alive ... 299 F
- Atomic Runner ... N.C.
- Bad Omen ... 449 F
- Blood Money ... N.C.
- Buck Rogers ... 499 F
- Bull vs Lakers ... 449 F
- Chuck Rock ... N.C.
- David Robinson Basketball ... 449 F
- F-1 Hero MD ... 449 F
- Grand Slam ... N.C.
- Jordan vs Bird ... 449 F
- Kid Chameleon ... 449 F
- Lemmings ... N.C.
- Magical Tarrurot ... 449 F
- Pit Fighter ... 449 F
- Real Deal Boxing ... N.C.
- Rings Of Power ... 499 F
- Shining Force ... 599 F
- Side Pocket ... 449 F
- Slime World ... 449 F
- Tecmo World Cup '92 ... 449 F
- Thunder Pro Wrestling ... 449 F
- Turbo Out Run ... 449 F

LES HITS

- Crude Buster ... 449 F
- James Pond II "Robocod" ... 449 F
- John Madden Football '92 ... 449 F
- Knock Out Boxing ... 449 F
- Lakers vs Celtics ... 449 F
- Mickey Mouse ... 449 F
- NHL Hockey ... 449 F
- Out Run ... 449 F
- Quackshot ... 449 F
- Rolling Thunder II ... 449 F
- Road Rash ... 449 F
- Sonic the Hedgehog ... 449 F
- Streets of Rage ... 449 F
- Toki ... 449 F

JEUX MEGA CD

- Aisle Lord (new) ... 499 F
- Cosmic Stories ... 499 F
- Death Bringer ... 499 F
- Dungeon Master (new) ... 499 F
- Earnest Evans ... 449 F
- Funky Horror Band "FHB" ... 499 F
- Grand Slam (tennis) ... N.C.
- Heavy Nova ... 449 F
- Lunar The Silver Star (new) ... N.C.
- Power Drift (new) ... 449 F
- Prince of Persia (new) ... 499 F
- Rise of the Dragon (new) ... 499 F
- Sol Feace ... 449 F
- Super Gals Pannic ... N.C.

SUPER FAMICOM

- Super Famicom+2 manettes+jeu ... 2290 F
- Super N.E.S. + 2 manettes+jeu ... N.C.
- Joystick J.B. King ... 650 F
- Joystick XE-1 SFC (new) ... 790 F
- Boitier individuel pour jeu ... 25 F
- Malette de transport "Family Case" ... 225 F

LES NOUVEAUTES

- Actraiser 2 (Soul Blader) ... 650 F
- Battle Blaze ... 650 F
- Battle Grand-Prix ... 650 F
- Contra Spirits ... 650 F
- Dragon Ball Z ... 650 F
- F-1 Exhaust Heat ... 650 F
- F-1 Grand Prix ... 650 F
- Final Fight Guy+CD ... 650 F
- Hat Trick Hero (soccer) ... 650 F
- Ken Le Survivant IV ... 650 F
- Last Fighter Twin ... 590 F
- Magic Sword ... 650 F
- Musya ... 650 F
- Parodius ... 650 F
- Ranma 1/2 ... 650 F
- Rocketeer ... 590 F
- Rushing Beat ... 650 F
- Super Aleste ... 650 F
- Super Cup Soccer ... 650 F
- Super VALIS ... 590 F
- Smash TV ... 590 F
- S.T.G. Strike Gunner ... 650 F
- Top Racer ... 650 F
- Xardion ... 590 F
- World Champion Boxing ... 650 F
- WWF Wrestlemania ... 650 F

LES HITS

- Actraiser ... 390 F
- Castlevania IV ... 590 F
- F-Zero ... 590 F
- Goemon Fight ... 590 F
- Joe & Mac ... 590 F
- Pilot Wings ... 590 F
- Pro Football (John Madden) ... 590 F
- Super Adventure Island ... 590 F
- Super E.D.F. ... 590 F
- Super Formation Soccer ... 590 F
- Super Ghouls & Ghosts ... 590 F
- Super Mario World ... 590 F
- Super Tennis ... 590 F
- Zelda III ... 650 F

JEUX SUPER NES (US)

- Adam's Family (new) ... 590 F
- Bill Lambert Combat Basketball ... 550 F
- Chessmaster ... 550 F
- Dream TV (new) ... N.C.
- Final Fantasy II ... 650 F
- Gun Force (new) ... 590 F
- Home Alone ... 550 F
- Lakers vs Celtics II (new) ... N.C.
- NCAA Basketball (new) ... 590 F
- Ninja Gaiden 4 (new) ... N.C.
- Pit Fighter (new) ... 590 F
- Robocop III (new) ... 590 F
- Sim City ... 590 F
- Sim Earth (new) ... 590 F
- Super Battle Tank (new) ... 590 F
- Super Battle Toads (new) ... N.C.
- Super Blade of Steel (new) ... N.C.
- Super Off Road ... 550 F
- Super Play Action Football (new) ... 590 F
- The Ninja Turtles 4 (new) ... N.C.
- The Simpsons (new) ... N.C.
- Tyson's Power Punch (new) ... N.C.
- X-Men (new) ... N.C.
- Zelda III ... 590 F

SNK NEO GEO

- Neo-Geo+Manette ... 2990 F
- Neo-Geo+2 manettes ... 3290 F
- Manette SNK Neo-Geo ... 490 F
- Memory Card ... 290 F

LES NOUVEAUTES

- Baseball Stars 2 ... 1490 F
- Eight Man ... 1390 F
- Fatal Fury ... 1490 F
- Frenzy Football ... 1390 F
- Last Resort ... 1490 F
- Mutation Nation ... 1490 F
- Robot Army ... 1390 F
- Thrash Rally ... 1390 F
- Soccer Brawl ... 1390 F

LES HITS

- Alpha Mission 2 (Aso 2) ... 1390 F
- Base Ball Stars ... 1290 F
- Burning Fight ... 1390 F
- Magician Lord ... 890 F
- Nam 1975 ... 890 F
- Ninja Combat ... 1290 F
- Sengoku ... 1390 F
- Success Joe ... 1290 F

SEGA GAMEGEAR

- GameGear + jeu ... 1090 F
- Sega Big Window (loupe) ... 199 F
- Master Gear Converteur ... 199 F

LES NOUVEAUTES

- Aerial Assault ... 299 F
- Aleste ... 299 F
- Alien Syndrome ... 299 F
- Buster Ball ... 299 F
- Chase HQ ... 299 F
- Donald Duck ... 299 F
- Joe Montana Football ... 299 F
- Hyoutan Island ... 299 F
- Hyper Pro Baseball ... 299 F
- Monster World II ... 299 F
- Sonic the Hedgehog ... 299 F
- Space Harrier 3 ... 249 F

NINTENDO GAMEBOY

- GameBoy ... 590 F
- Gameboy + jeu ... 690 F
- GameBoy Cleaning Kit ... 179 F
- Sacoche ceinture "Hip Pouch" ... 245 F
- Malette de transport "Carry Case" ... 175 F
- Game Light ... 165 F
- Light Boy ... 245 F
- Hyper Boy (écran+support+joystick) ... 449 F

LES NOUVEAUTES

- Adam's Family ... 285 F
- Batman 2 ... 285 F
- Beetle Juice ... 285 F
- Booby Boys ... 285 F
- Double Dragon 2. ... 265 F
- Final Fantasy Legend 2 ... 349 F
- F-1 Hero 2 ... 285 F
- HOOK ... 285 F
- Hudson Hawk ... 265 F
- Kick Off (pro-soccer) ... 285 F
- Mega Man 2 ... 285 F
- Ninja Turtles 2 ... 265 F
- Prince of Persia ... 285 F
- Robocop 2 ... 265 F
- Spy vs Spy III ... 265 F
- Terminator 2 ... 285 F
- The Simpsons ... 285 F

NEC PC ENGINE

- Core Grafx + jeu ... 990 F
- Core Puissance 5 ... 1290 F
- Super CD Rom2 ... 2890 F
- PC Duo ... 3790 F
- Turbo Express GT + jeu ... 2490 F
- Super System Card v.3.0 ... 649 F
- Adaptateur 2 joueurs ... 199 F
- Adaptateur 5 joueurs ... 299 F
- Joypad Nec ... 299 F
- Joypad Pc Engine "sodipad" ... 249 F

LES NOUVEAUTES

- Davis Cup (SCD) ... 499 F
- Far East of Eden (SCD) ... 499 F
- Forgotten World (SCD) ... 449 F
- Hawk F-123 (SCD) ... 449 F
- Human's Sports Festival (SCD) ... 499 F
- Jongtei 2 (CD) ... 449 F
- Macross (CD) ... 449 F
- Panza Kick Boxing (SCD) ... 499 F
- Raiden (SCD) ... 449 F
- Rayxanber III (SCD) ... 449 F
- Shadow of the Beast (SCD) ... 499 F
- Spriggan "Mark 2" ... 449 F
- Star Parodia (SCD) ... 449 F
- Terra Forming (CD) ... 449 F
- Valis (new SCD) ... 449 F



le jeu de l'année !

chez vous dès fin juin au prix de 690 F

Alors n'attendez plus ! Recevez-le dès maintenant en retournant le bon de commande accompagné de votre règlement (chèque ou mandat postal seulement).

NOUVEAUX PRODUITS !

- WONDER MEGA
- SOURIS S.F.C.
- JEUX SUPER NES
- CONVERTER S. NES

Importateur direct : arrivage en import du Japon et des U.S.A. - Revendeurs : nous contacter par fax au 91.37.12.08.

LES COMMANDES DOIVENT ETRE ADRESSEES UNIQUEMENT A DIGITAL ACCESS VPC



offres valables dans la limite des stocks disponibles

Titres	Machines	Prix

Participation aux frais de port : (Etranger nous consulter)
- 30 Frs Accessoires, consommables, 100 Frs Matériels
- 35 Frs Frais contre remboursement
- 10 Frs Jeux et accessoires supplémentaires
- 20 Frs Jeux

TOTAL :

Nom : ....

Adresse : ....

....

..................Ville : ....

Code postal : .... N°Tél : ....

CB PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE

Date d'expiration : ..../......... Signature :

Réglement : ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ Mandat lettre

DIGITAL ACCESS "LA BOUTIQUE"
1, rue Dragon 13006 MARSEILLE
(angle rue de Rome - rue Dragon)

DIGITAL ACCESS VPC : BP 147
13443 MARSEILLE CANTINI CEDEX

Little Némo
The DREAM MASTER

Némo est un petit garçon pas tout-à-fait comme les autres... tout cela est bien mystérieux! La princesse de Slumberland a en effet fait appel à lui et à ses maigres talents "d'apprenti héros". Le Roi de Slumberland, celui qui veillait au bon fonctionnement des rêves, a été kidnappé. Oui, oui, kidnappé, vous avez bien entendu! Et par qui? Par le Roi des Cauchemars qui, au risque de vous surprendre, est son ennemi juré. Argl! Voici une situation bien délicate que, seul un bon dormeur, pourra éclaircir comme il se doit. Pour une fois, il va vous falloir dormir pour jouer! Avouez que ce n'est pas courant! Alors que vous errerez dans les bras de Morphée, vous devrez libérer le Pays des Songes de tous ces mauvais rêves qui, pour tout dire, nous cassent sérieusement les pieds. L'originalité de ce jeu réside dans le principe que les rêves permettent beaucoup de choses. En effet, armé d'un sac rempli de bonbons (avec une réserve illimitée!) vous découvrirez des paysages superbes, où il faudra être capable de retrouver certains objets ou animaux bien spécifiques. Dans ces mondes, vous aurez, à plusieurs reprises, l'occasion de rentrer dans la peau d'animaux ou, d'une manière plus classique, de leur monter sur le dos. Une fois dans la peau de la taupe, vous creuserez des galeries, dans la peau de la grenouille, vous ferez des bonds prodigieux sur le gorille, vous pourrez grimper aux arbres... et ainsi de suite. C'est original et franchement amusant, car certains passages ne se franchissent que sous une forme particulière. A vous d'observer et de tirer des conclusions habiles! En cours de route, il faudra éviter les monstres ou les détruire, mais seules certaines forment permettent d'attaquer. En voilà de l'action comme on l'aime, subtile et vive à souhait!
Une mention spéciale est à attribuer aux graphismes de ce jeu car, pour quelque chose de réussi, c'est une merveille! Les décors, tout d'abord, sont véritablement somptueux. Les capacités de la console Nintendo sont, enfin, exploitées à leur juste valeur. On ne retrouve pas les teintes or, orangées habituelles qui, soi dit en passant, sont horribles, mais il y a tout une palette de couleurs vraiment très agréables. Côté sprites, aucun problème. On ne peut vraiment pas dire qu'ils clignotent à tout bout de champ



et leur animation ne souffre d'aucun problème. Le scrolling concourt lui aussi à l'excellence de ce jeu. Le scrolling multidirectionnel est quasi irréprochable. Quasi, parce qu'il n'est tout de même pas parfait. Il ne faut pas rêver, bien que, vu le jeu (et son titre), on devrait pouvoir se le permettre. La qualité des musiques suit aussi. Elles sont entraînantes et très agréables; que demander de plus? Une pizza, Hook en CDV, un dîner avec Kim Basinger? Ca ne devrait pas tarder. En attendant, on peut sans aucun problème se contenter du Dream Master, avec lequel on peut aussi passer d'excellentes soirées... Allez dire à Kim que Némo la concurrence, elle risque de se retrouver 20000 lieues sous les mers!

T.S.R.







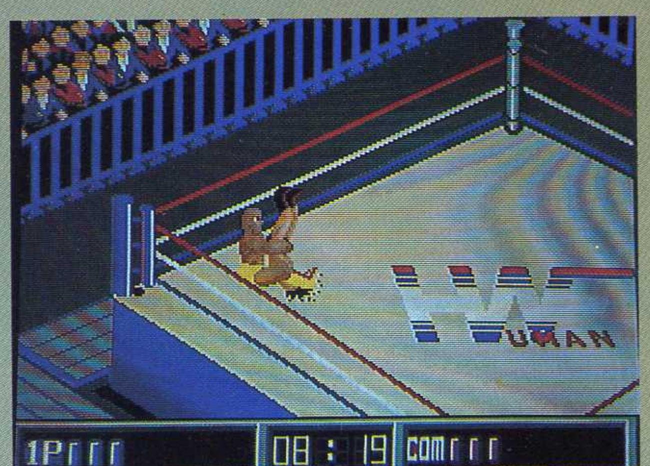


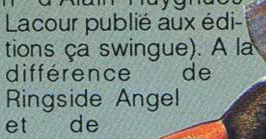
EDITEUR : CAPCOM
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 15
SON : 14
ANIMATION : 15

NINTENDO
90%

FIRE PRO WRESTLING

Après Wrestlemania sur Super Famicom, je ne vois vraiment pas comment les amateurs de catch pourront s'éclater en jouant à Fire Pro Wrestling. Loin d'être mauvaise, cette simulation pourrait même plaire à nombre d'entre vous, les possibilités offertes étant nombreuses. J'anticipe, j'anticipe, mais revenons à l'essentiel.
Avant de rentrer dans le vif du sujet, vous allez devoir faire tout un tas de sélections qui vous permettront, entre autres, de choisir votre combattant parmi les douze à la gueule franchement pas fraîche disponibles. Après ce petit menu graphique, c'est au tour des différents modes de jeux de passer à la moulinette. Nous trouverons entre autres un mode permettant de jouer seul contre la machine, à deux contre un adversaire dirigé par un de vos copains, ou bien à trois dans un truel (c'est un nouveau mot qui est synonyme de duel mais à trois) acharné. Ce n'est qu'après ces différentes étapes que vous pourrez commencer la lutte pour l'obtention du titre. Mais rien ne sera facile car il faudra dans un premier temps maîtriser les commandes qui ne sont pas très évidentes.
Eh oui, en tout, vous n'aurez pas moins d'une vingtaine de mouvements possibles, autant vous dire que tous les boutons et toutes les directions du joypad seront utilisés pour effectuer le maximum de technique. Bien sûr, on retrouve ici toutes les techniques de combat traditionnelles, des lancés par dessus l'épaule aux clés à terre, la panoplie du parfait petit catcheur (à cet égard, je vous conseille la lecture de: "Ma vie, mes combats, mon catch" d'Alain Huyghues Lacour publié aux éditions ça swingue). A la différence de Ringside Angel et de Wrestle War, les deux précédentes simulations de catch disponibles sur Megadrive, dans Fire Pro Wrestling, il est parfaitement possible de jeter son adversaire par dessus le ring et de continuer la baston à l'extérieur.





Mais attention, n'y restez pas trop longtemps, vous risqueriez de vous faire disqualifier car après tout, un combat doit se dérouler dans les règles et donc sur le ring.
A part cette possibilité, l'ensemble du jeu reste dans son déroulement et dans sa conception assez classique. Au niveau de sa réalisation, on n'est pas ébloui et, à bien des égards, on a l'impression d'être devant un jeu de la PC Engine, Pro Wrestler pour être précis, tant ces deux titres paraissent identiques. Pendant les combats, les divers ordres que l'on donne à son joueur se transmettent rapidement, et bien que les mouvements soient un petit peu hachés, nous sommes loin d'être en face d'un dessin animé; l'ensemble est plutôt satisfaisant si l'on ne fait pas trop gaffe aux graphismes un peu simplistes.
A des années lumière de Wrestlemania sur Super Famicom, Fire Pro Wrestling est une bonne simulation qui reste, dans une moyenne de jeu, très correcte.

J'm DESTROY

MEGADRIVE 71%

EDITEUR : HUMAN
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 14
MANIABILITE: 17
SON: 15
MEGADRIVE JAPONAISE
DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

CYBER FORMULA GPX

Décidément, F1 Exhaust Heat a fait des émules. En effet, Cyber Formula GPX n'est autre qu'une course de voitures dans laquelle il faudra prouver aux autres que vous avez mérité la place qui est la vôtre aujourd'hui: Pilote de Formule Un.
Vous êtes donc installé aux commandes de votre bolide, bien enfoncé dans votre siège. L'oeil vif, le sourire aux lèves, les mains crispées sur le volant, vous êtes sur la ligne de départ, prêt à rugir dès que le feu passera au vert. Ca y est, il est vert. Brillamment, vous enclenchez la première, la voiture se traîne un petit peu. Vous appuyez à donf sur le champignon, la vitesse n'augmente que très peu. Le coeur plus de rage que de victoires, vous enclenchez aussitôt la troisième, puis la quatrième; jusqu'où irez-vous ? Pas très loin en fait car GPX Cyber Formula est une simulation de conduite automobile particulièrement difficile: les contrôles sont particulièrement durs à appréhender, la voiture se déplace avec une énorme inertie, et dans les virages vous êtes assez rapidement dans le cirage. Le type de représentation choisi pour ce jeu, une vue d'hélicoptère du circuit qui scrolle dans toutes les directions ne facilite pas les choses. Comme tout se déroule particulièrement vite dans Cyber Formula GPX, il faut sans cesse être à l'affût des tournants. Heureusement, à l'approche de ces derniers, une pancarte de pré-signalisation vous indiquera comment les aborder. Virage à 90 degrés, chicane, virage en épingle, à ce niveau on en est sûr, Takara assure comme il faut. En mode championnat, vous aurez également l'extrême privilège de pouvoir sauver vos parties en cours, grâce à un système de mots de passe qui vous permet de reprendre une partie commencée. Toutefois, et cela est regrettable, il manque beaucoup d'éléments





à ce titre pour être pleinement satisfaisant. Même si, lorsque vous avez des problèmes techniques pendant la course, un pits (le stand) vous permet de faire les modifications nécessaires et/ou de remplir votre réservoir d'essence, trop de détails manquent. Tenez, par exemple, sur l'écran principal il n'y a pas le shéma du circuit avec les différents emplacements des difficultés ainsi que la position des joueurs sur celui-ci en temps réel, ce qui est profondément galère.
En ce qui concerne la réalisation, là encore je ne vois pas vraiment comment on pourrait sauter de joie en zyeutant cette production.
D'une part les graphismes sont moches, mais alors vraiment moches, et comme les divers sons présents ne sont guère déments, on est très déçu.
Et encore, je ne vous ai pas parlé des animations qui, elles aussi, sont largement en deçà de ce que l'on attendait. Sympathique dans les premières minutes de jeu, Cyber Formula GPX devient vite, extrêmement vite, rébarbatif, surtout en regard des deux autres simulations F1 Exhaust Heat et Top Racer, toutes deux testées dans ce numéro.

J'm DESTROY



SUPER FAMICOM
60%

EDITEUR : TAKARA
GRAPHISME : 13
MANIABILITE : 14
SON : 14
ANIMATION : 12
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGA COMPATIBILITE C'EST PLUS FORT

La Megadrive a tellement de qualités, qu'elle pense même à vous, très fort. Elle pense à tous ceux qui jouent sur Master System, qui ont déjà de nombreuses cartouches de jeux. Elle pense aussi à tous ceux qui attendent avec impatience le Mega CD. Avec l'adaptateur (Master System Converter), la Megadrive est compatible avec tous les jeux Master System. Et bientôt avec le Mega CD. Dans quelques mois, le Mega CD, qui se connectera sur la Megadrive, proposera des jeux nouvelle génération et offrira aux amateurs de sensations, les effets spéciaux les plus fous. La Megadrive Mega compatible, voilà une délicate attention mega sympa.



FORGOTTEN WORLDS

Forgotten Worlds est un jeu qui, il y a maintenant bien trois ou quatre ans, a connu un certain succès dans les salles de jeu et plus récemment encore sur la Megadrive de Sega. Ce succès était certainement dû au fait que d'une part, on pouvait y jouer à deux simultanément, mais également parce qu'un double système de déplacement était présent, ce qui à l'époque, était assez novateur. Pour ceux d'entre vous qui ne connaîtraient pas Forgotten Worlds, voici une petite explication sur ce qui précède et plus particulièrement sur le double système de déplacement.



A l'écran, vous dirigez un valeureux gladiateur futuriste qui n'a pourtant pas oublier de mettre ses lunettes de soleil (sans doute pour éviter d'être ébloui par des rayon lasers ennemis). Ce guerrier à la possibilité de se déplacer partout à travers l'écran mais également de diriger les tirs d'une boule qui orbitera en permanence autour de lui. Ainsi par le biais du joypad, vous pourrez et diriger l'homme mais également la machine.

Sur ce coup là d'ailleurs nous pourrions remercier NEC Avenue qui a eu la bonne idée d'insérer dans la boîte du jeu un joypad avec trois boutons ce qui facilite grandement les choses et augmente de beaucoup l'intérêt de Forgotten Worlds qui tomberait autrement dans une certaine monotonie, le joueur étant systématiquement en auto-fire, ce que personnellement je trouve indigne d'un vrai amateur de jeux de tir.

Mais revenons plutôt au jeu en lui même. D'abord, dans Forgotten Worlds, vous avez la possibilité de jouer à deux en même temps, c'est toujours ça de gagner. Ensuite... Ensuite, malheureusement les choses se gâtent. En effet, lorsqu'on regarde la réalisation de ce titre, on reste un peu sur sa faim. L'animation n'est pas extraordinaire, même si parfois, et c'est vrai, le nombre de sprites est important, on constate quelques bugs qui jonchent savoureusement le parcours. Si l'action est menée sur un bon rythme, au départ, on s'emmêle quand même un peu les pinceaux. Entre la direction du bonhomme et celle de la boule qui fait office d'arme, diriger l'ensemble pour atteindre son but n'est pas d'une évidence flagrante.

En détruisant des ennemis, des boules apparaissent et il faudra vous en saisir pour augmenter votre capital point. Et chose incroyable pour une fois, ce capital servira à quelque chose de concret et non pas seulement à montrer à la face du monde que vous êtes une bête ayant dépassée le million de points. En effet, au cours des tableaux, des petites boutiques surgiront du sol comme la lave d'un volcan en éruption, pour vous proposer plusieurs armes pouvant augmenter la puissance de votre boule ainsi que des vies supplémentaires. Chaque arme, chaque option ayant bien évidemment un prix différent. Après chaque achat, la vendeuse vous remerciera par un "aligato gozaimas" qui, en Japonais, signifie "Je vous remercie". Comme quoi, même dans le futur la politesse existera toujours.

Assez terne graphiquement, la musique de Forgotten Worlds est à mi- chemin entre la musique classique et la musique de synthèse, ce qui n'est pas pour déplaire à nos chastes oreilles. Peut-être un petit peu vieilli par le temps et contrairement au bon vin, Forgotten Worlds a beaucoup perdu de son intérêt et cela, surtout à cause de sa réalisation d'ensemble un peu médiocre.



J'm DESTROY



EDITEUR :
NEC AVENUE
GRAPHISME : 12
ANIMATION : 14
MANIABILITE :
14 AVEC UN JOYPAD
18 AVEC L'AVENUE PAD 3
SON : 17

PC ENGINE CD ROM
73%

MEGA

130 jeux

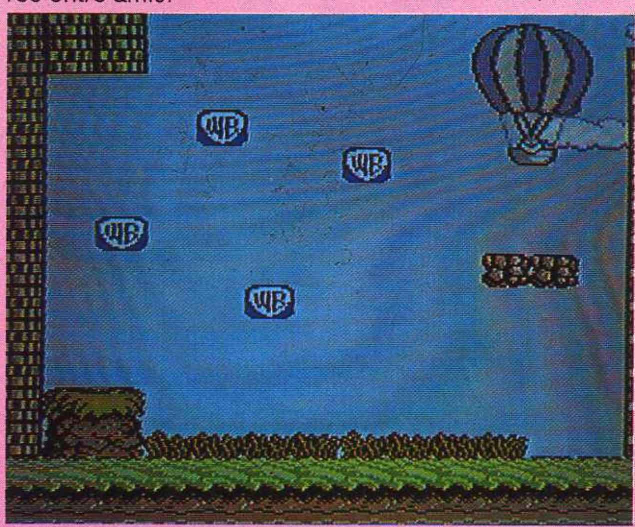
C'EST PLUS FORT

Un catalogue de jeux, c'est fait pour être élargi. A ce jeu là, la Megadrive fait très fort. On pourrait donner la liste des jeux déjà disponibles sur Megadrive, on pourrait aussi donner la liste des jeux qui sortiront tout au long de l'année. Mais il faudrait plusieurs pages. On se contentera d'un chiffre : 130. C'est le nombre de jeux qui seront disponibles d'ici la fin de l'année. Mega fort, non? Des jeux, il y en a pour tous les goûts : jeux d'action, de sport, jeux de rôles, de stratégie, de simulation et des jeux de combats pour les plus "forts". Cependant, on ne résiste pas au plaisir de vous annoncer quelques sorties imminentes : Terminator, Ayrton Senna GP, European Club Football, Tazmania, Lemmings... et quelques autres pour arriver à 130 jeux.

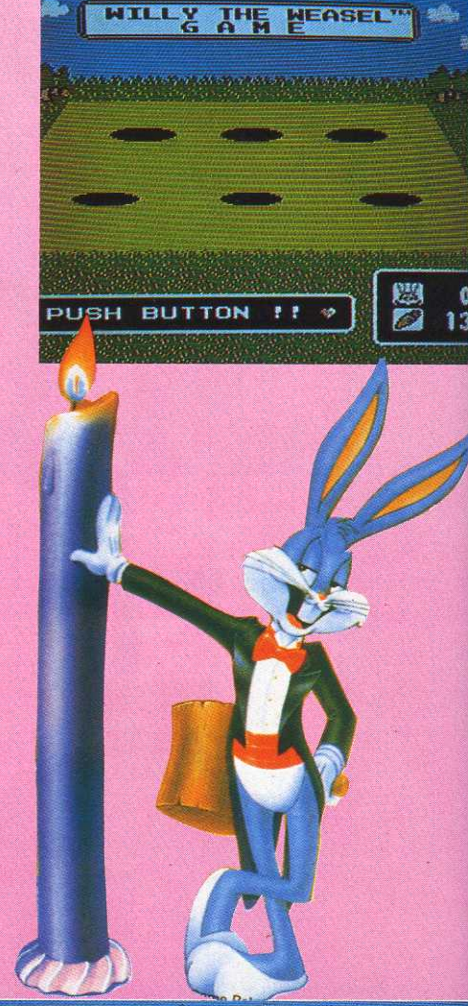


BLOWOUT

Cinquante ans, déjà, comme le temps passe! Eh, oui mes braves amis, c'est l'anniversaire de Bugs Bunny, l'inénarrable lapin dont le doux "quoi de neuf docteur" a bercé notre tendre enfance...
C'est en raison de ce grand événement que le fan club de Bugs décide de lui préparer un somptueux anniversaire avec gâteau, bougies, petite fête sympa, lapidation de professeurs d'allemand, bref, tout ce qui fait le charme d'une bonne soirée entre amis.



Malheureusement pour Bugs, le reste des stars de la Warner Bros n'est pas très heureux. Il y a de la jalousie dans l'air. Toutes ces vedettes délaissées se sont réunies et on décider de fomenter un complot contre Bugs. Dans la camp des comploteurs, on retrouvera Daffy Duck, le Coyote, Titi (en voilà un qui aurait pu avoir la bonne idée de se faire gober par Grosminet!)... En somme, Bugs se retrouve seul contre tous, et il lui faut se rendre à la réception où il est attendu.
The Blowout se présente comme un jeu d'action/plates-formes retraçant tout le périple du lapin se rendant vers son gâteau d'anniversaire. Heureusement, Bugs ne part jamais sans un maillet dans la poche et il pourra, par conséquent, faire face à bien des ennuis. Le voilà en train de détruire une masse de créatures informes, de ramasser des carottes qui, plus tard, lui permettront de jouer, de sauter sur des briques qui ne demandent qu'à s'écrouler... tout cela pour finalement se retrouver dans un face à face avec l'une des stars rebelles.
Chaque niveau va offrir un nouveau paysage qui, même s'il n'est pas très riche graphiquement parlant, a au moins le mérite de changer.
L'action n'a rien d'original, toutes les scènes ont déjà été vues ailleurs cent fois, mais cette fois, c'est Bugs Bunny qui doit s'en sortir. Toute l'astuce est là! Le scrolling multidirectionnel permet à Bugs de varier ses chemins et ainsi, de découvrir de nouvelles carottes. J'en viens à ces fameuses carottes qui, comme le veut la légende, sont sensées rendre aimable. Il suffit de voir Bugs manier son maillet pour en être intimement convaincu. Grâce à ces légumes, vous pourrez participer à divers petits jeux en fins de parties. Plus vous aurez de carottes, plus vous pourrez jouer. Plus que de la rapidité (surtout lors du jeu où il faut écraser des têtes de taupes), il faudra beaucoup de chance, comme lors du tirage de certains numéros devant composer des lignes dans des écrans quadrillés de cases numérotées. Très sympathiques, ces jeux permettent, de plus, la variété. Ce n'est pas ce qu'il y a de plus subtil, mais c'est tout de même agréable. Les graphismes sont fins, l'animation sans accroc et les musiques, en petit nombre, suffisamment cools pour que l'on y prête l'oreille. En conclusion, The Bugs Bunny Blowout est un jeu qui, même s'il n'introduit pas beaucoup d'originalité (il y en a cependant, surtout dans les niveaux supérieurs), est bien réalisé et rondement mené. De plus, c'est avec Bugs, ce qui, entre nous, est tout de même autre chose que les Tortues Ninja!
T.S.R.





EDITEUR : KEMCO
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 14
SON : 13
ANIMATION : 13



MEGA *vitesse* C'EST PLUS FORT

Si vous avez tendance à vivre au ralenti, vous allez être surpris. La Megadrive va vous réveiller. La vitesse d'animation est tout à fait exceptionnelle. Il suffit de jouer à Sonic pour le vérifier. Une fois de plus, la Megadrive est sans faille. Elle joue la mega vitesse à fond. C'est vital quand les dangers se multiplient, quand l'action et le suspense envahissent l'image. Mais ça, vous le saviez. Vous n'imaginiez pas un seul instant, un jeu "ralenti" au moment où il faut affronter un monstre cracheur de feu. Mais quand le monstre foncera sur vous à toute vitesse, il vous faudra aussi avoir les bons réflexes.





C'est la première fois que je vois une chose pareille, et figurez-vous que je suis bien content qu'elle arrive, car elle pourrait bien augurer de très bonnes choses pour la suite des événements et pour le dynamisme du monde des jeux vidéo. Mais je pars comme un gladiateur sur ses grands chevaux et je ne vous dis même pas de quoi il s'agit. Alors voilà, je vous exposationne la chose.

Tous les possesseurs de Super Famicom - et les autres aussi d'ailleurs- savent que Final Fight est un jeu d'arcade, qui, lors de sa sortie dans les salles, avait connu un énorme succès. Les nombreux admirateurs de ce jeu au Japon, appréciaient le fait de pouvoir combattre à deux simultanément en choisissant l'un des trois personnages disponibles. Lors de l'adaptation de Final Fight sur Super Famicom, Capcom (également propriétaire et "développeur" de la machine de café) avait non seulement omis d'intégrer les trois joueurs, ce qui était une catastrophe pour les fans du jeu, mais avait également entièrement retiré l'option permettant de jouer à deux en même temps. Ce qui, pour le moins, était assez démotivant. Devant le nombre de lettres et de demandes du club des fans de Final Fight (le CFFF au Japon) et des adolescents de tout le pays , demandant à Capcom de rééditer une nouvelle version, la société nipponne n'a pu résister et a décidé de commercialiser cette nouvelle version, améliorée par rapport à la précédente et comblant certains manques. Ce qui est tout à l'honneur de cette compagnie. Imaginez une société recommençant la programmation d'un jeu en Europe, parce qu'un détail aurait été omis ou parce que le jeu ne conviendrait pas aux joueurs à cause de ladite programmation! Ils deviendraient tous dingues.

Mais revenons à Capcom et à leur Final Fight Guy et, plus précisément, à Guy. Guy est le nom du troisième personnage qui n'existait pas dans la version précédente de Final Fight. Très apprécié par le public japonais pour ses élucubrations notoires, ses coups assez spectaculaires et ses hautes envolées, Capcom a décidé de l'intégrer dans cette nouvelle édition de Final Fight. Si un effort, de taille il est vrai, a été réalisé ici, il est par contre regrettable, à mon sens du moins, que toutes les requêtes du public n'aient pas été prises en compte et, notamment, l'ajout de l'option permettant de jouer à deux dans une lutte acharnée.

Dans la réalisation du jeu, on notera également quelques différences qui permettent à Final Fight Guy d'être supérieur à Final Fight. Dans le second niveau, par exemple, lorsqué vous étiez dans la station de métro et qu'un train arrivait, l'animation avait une fâcheuse tendance à ralentir (pas beaucoup, mais, honnêtement, ça ralentissait un peu); eh bien, sur cette nouvelle version, c'est nickel, beau, fluide, bref parfait; on a même parfois l'impression d'être en face de la machine d'arcade! A part ces détails et les coups particuliers qu'est capable de réaliser Guy, pas grand-chose de neuf à signaler.

Doté d'une excellente réalisation globale, Final Fight Guy est un jeu de baston qu'il faut posséder absolument; à moins que vous n'ayiez déjà la première version, les modifications apportées ne sont pas, à mon sens, suffisantes pour justifier l'achat de cette nouvelle cartouche.

J'm DESTROY







EDITEUR : CAPCOM
GRAPHISME : 19
MANIABILITE : 18
SON : 18
ANIMATION : 19
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGA C'EST PLUS FORT

QUE SUPER

Plus fort que Mega, y'a pas ! Et la Megadrive de Sega, c'est vraiment une machine infernale. Mega forte, Mega performante, dans tous les domaines. Compatible avec les jeux Master System et bientôt avec le Mega CD. Son catalogue de jeux est aussi des plus impressionnants, plein de grands jeux. Et puis sur Megadrive on profite de la Mega vitesse, on a un Mega son, des Mega couleurs et le microprocesseur 16 bit n'est pas étranger à ces performances... Super, c'est mieux que bien, mais Mega c'est plus fort que super.



C'EST PLUS FORT QUE TOI.

SUPER VALIS

Décidément, la jeune et belle Yoko en aura vu du pays. Figurez-vous que cette héroïne purement japonaise est la vedette de déjà plus de cinq épisodes de jeux sur consoles. Et non pas sur une seule et unique console, non, non, sur presque toutes les consoles récentes. Ainsi, le Cd Rom de la PC Engine, la Megadrive et maintenant la Super Famicom, ont ou ont eu l'extrême privilège d'accueillir ce pur jeu d'arcade en leur sein. si vous êtes un tant soit peu attiré par ce genre de jeu, vous ne pourrez que vous régaler et savourer avec une joie non dissimulée le bonheur que procure la présence de ce titre sur cette Bécane.



Pourtant, si Valis est presque devenu maintenant une légende, il faut bien dire que le scénario n'est pas pour grand-chose dans cette histoire. En effet, celui-ci est loin d'être d'une richesse exubérante et si l'on était un tout petit peu médisant, on pourrait même écrire qu'il est carrément nullissime. Vous le savez, on le sait, donc n'en parlons plus.

Pour mieux vous situer Super Valis dans la hiérarchie et dans la chronologie des Valis, disons qu'il se place au niveau de Valis IV sur CD Rom de la PC Engine. Toutefois, si vous connaissez ce dernier, vous pouvez tout de même faire un petit détour car les deux productions ne sont pas identiques. Cependant, on retrouve, dans Super Valis, tous les atouts qui ont fait des Valis ce qu'ils sont devenus. Ainsi, tout au long de la demi- douzaine de niveaux qu'il faudra explorer et qui vous feront traverser des paysages hostiles, variés et souvent très malsains, vous devrez utiliser toute votre technique joystickienne pour en venir à bout. Evidemment, sur votre passage vous trouverez des monstres sans cesse plus effrayants et plus difficiles à éliminer. Si, dans les premiers niveaux, on comprend assez vite le mécanisme et les techniques qui permettent de les mettre hors d'état de nuire pendant des siècles, dans les niveaux plus élevés (à partir du troisième) les choses se corsent et progresser en toute tranquillité devient de plus en plus difficile et pénible. Heureusement pour vous, des bonus permettent à l'héroïne d'augmenter sa puissance de tir ainsi que le nombre de ses armes qui peuvent, tout comme dans les précédents épisodes, être sélectionnées à n'importe quel moment du jeu. Ainsi, l'expérience vous dictera quelle arme utiliser pour vaincre plus facilement tel ou tel monstre. Si la réalisation de Valis est l'une des meilleures que l'on est vue jusqu'à ce jour, on reste parfois au cours du jeu, un petit peu sur sa faim. Bien souvent en effet, il n'y a sur l'écran pas suffisamment d'ennemis pour assurer une action violente et motivante, ce qui, au début, ne se fait pas trop ressentir mais qui, au bout de quelques minutes de jeu, devient vite assez exaspérant. D'une réalisation à la hauteur de sa réputation, Super Valis est animé par un scrolling multi-directionnel excellent sur plusieurs plans et les déplacements de Yoko s'effectuent avec souplesse et rapidité. Toutefois, nous noterons que les glissades auxquelles nous avons en général droit ne sont malheureusement pas accessibles ici, les programmeurs n'ayant apparemment pas permis à la jeune fille de réaliser tout ce dont elle était capable dans les épisodes précédents. Beau graphiquement parlant, Super Valis reste tout de même sur Super Famicom un très bon jeu qui mérite le détour.

J'm DESTROY







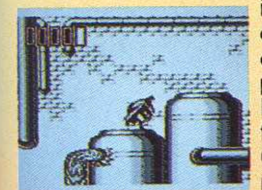
SUPER FAMICOM **84%**

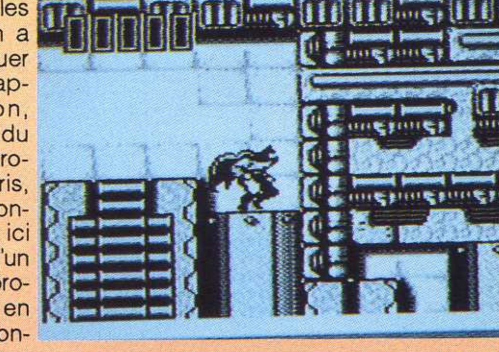
EDITEUR : TELENET
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 17
SON : 16
ANIMATION : 17
VU ET DIPO CHEZ EURO LOISIR

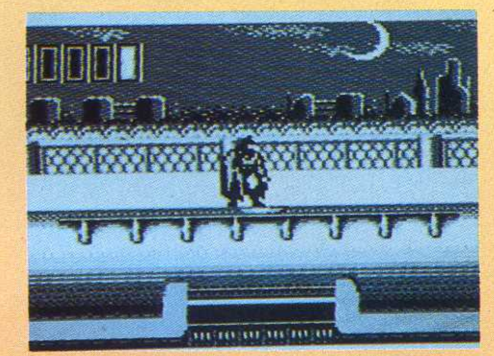


BATMAN
Return of The Joker

Sunsoft nous a enfin concocté la suite de Batman qui est l'un des meilleurs jeux Game Boy de tous les temps. Rappelez-vous ce jeu: Mario, comme s'il avait maigri, s'était mis un masque de Batman et tirait au pistolet sur les ennemis; un superbe jeu d'action mi plates-formes mi beat-them-up. Qu'en est-il de la suite? Les concepteurs ont décidé de varier les plaisirs en utilisant les toutes dernières techniques. sur Game Boy (le premier Batman est sorti il y a plus d'un an et demi). On est un peu perdu au début du jeu en ce qui concerne la maniabilité. En effet, le mode utilisé pour les mouvements de Batman est celui qui a déjà servi dans Gargoyle's Quest: le personnage s'accroche aux parois et grimpe ainsi petit à petit les obstacles. IL peut évidemment courir et sauter mais le mode cité précédemment intervient toutes les demi secondes. On a bien du mal à s'habituer car lorsque l'on réappuie sur le bouton, Batman est éjecté du mur auquel il s'accrochait. Mais le coup pris, le jeu devient passionnant. Il ne s'agit plus ici d'un Mario-like mais d'un pur beat-them-up à progression de profil en scrolling multi-directionnel. Quatre stages avec sous-niveaux sont proposés dans une ambiance très Gotham City et bénéficiant de graphismes pour le moins somptueux. Il en va de même pour l'animation de Batman qui est d'un réalisme terrible: ses mouvements de cape lorsqu'il se balance au bout de son filin sont saisissants, surtout vu la grandeur du sprite. S'il en est de même pour l'aspect technique en général (scrollings, bande son), on n'est pas déçu non plus de l'action qui reste un véritable challenge. Ce n'est pas vraiment du gâteau bien que les concepteurs aient eu la mauvaise idée de rendre les trois premiers niveaux accessibles (un mauvais coup pour la durée de vie). J'aurais bien aimé avoir exactement la même chose que dans le premier épisode mais il est vrai qu'il ne faut pas trop se cantonner dans les redites, ça lasse à la longue. Un très bon jeu, peut-être un ton en-dessous de la première cartouche. **O. PREZEAU**







GAME BOY 87%

EDITEUR : SUNSOFT
GRAPHISME : 19
MANIABILITE : 15
SON : 17
ANIMATION : 19
VU ET DISPO CHEZ EUROLOISIRS

WONDERBOY 2
MONSTER WORLD II

Je dois avouer qu'on a bien du mal à s'y retrouver dans cette saga sans cesse renouvelée des Wonderboy. Disons que je vous laisse vous démerder dans cette choucroute car ce qui m'intéresse en ce moment, c'est la version Game Gear répondant au doux nom de Monster World II. Juste pour l'anecdote, il faut savoir que ce jeu est l'adaptation Game Gear de Wonderboy III (The Dragon's Trap) sur Master System, aussi connu sous le nom de adventure Island sur NEC! Vous êtes le petit Wonderboy qui a réussi à venir à bout du dragon Meka (dans l'épisode précédent sur Master System). Le problème qui se pose pour vous maintenant est un problème de morphologie. En effet, juste avant de mourir, Meka vous a transformé en dragonnet (petit dragon!) et vous êtes condamné à errer dans cet accoutrement ridicule; fini la drague! Pour retrouver votre forme humaine, il va falloir récupérer la croix de la Salamandre: voici votre nouvelle quête. Vous allez donc chercher cette croix cachée au fin fond du pays des monstres (Monster World) dans un jeu d'aventure-action très vaste, et c'est un euphémisme. Je vous promets de belles heures de recherches tant les niveaux et sous-niveaux sont nombreux. Tous les ingrédients habituels du Wonderboy-man sont présents au rapport avec les items à récolter, les pièces à récupérer après avoir tué un monstre, les maisons de shopping et de sauvegarde, etc... Le côté génial de ce jeu réside dans le fait que les concepteurs ont inclus dans ce jeu d'aventure (simplifié au maximum) un esprit de plates-formes avec des graphismes colorés, le tout baignant dans cette ambiance géniale des jeux vidéo nippons. La version proposée a été, de plus, spécialement conçue pour la Game Gear (comme Sonic) avec un rapport sprite/décor en conséquence. Le résultat est somptueux et captivant.
O. PREZEAU

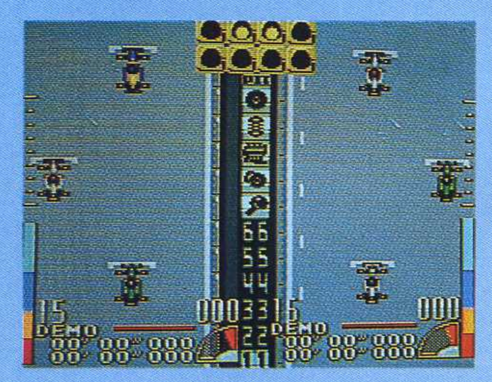




GAME GEAR 92%

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 17
SON : 16
ANIMATION : 18

Battle Grand Prix



Tout commença par un été torride, sous le soleil d'Arizona, en plein continent américain. La chaleur était telle que l'asphalte de la piste de Phoenix fondait sous les rayons de feu. Mais l'enjeu était trop important pour échouer si près du but, il fallait gagner cette course coûte que coûte. La concurrence n'avait jamais été aussi rude et la partie n'en serait que plus difficile, tout juste jouable pour l'expert que j'étais. Mais, amoureux de défis en tout genre, j'étais bien décidé à gagner ce grand prix. L'heure du départ approcha à grands battements d'aiguilles et de coeur... Les moteurs grondèrent du plus profond de leurs entrailles rougies par l'échappement, je me préparai au tour de qualification. Les mécaniques rugirent, déclenchant en moi une poussée d'adrénaline de plusieurs litres (au moins) et c'est au premier virage que la vérité m'éclata en pleine figure (comme la voiture d'ailleurs), la visibilité était bien trop faible pour espérer pouvoir gagner de quelque façon que ce soit. Il fallait donc compenser ce manque de visibilité par divers réglages de puissance, de dureté de pneumatiques ainsi que par une forte dose d'entraînement aux réflexes. Remorqué jusqu'au stand, je peaufinai les derniers réglages : suspensions plus dures, pneus très tendres, freins puissants, boite six rapports manuels. Plus que trois jours avant le Départ de la course, tout juste de quoi me préparer mentalement et élaborer une stratégie afin de combler ce manque de visibilité. Pour m'aider dans cette tâche laborieuse, je demandai à mon technicien de me brancher la Super famicom et de me programmer (très vite) un jeu recréant ce circuit et ses conditions avec la possibilité de courir contre un adversaire, une moitié d'écran chacun. Ainsi naquit Battle Grand Prix. Un jeu aux multiples possibilités de réglages, un nombre de circuits impressionnant (on peut même aller courir au Vatican juste sous les fenêtres de mon copain le Pape, grand ami d'Alain aussi). La piste est représentée par une vue satellite à la façon de F1 Circus. Grâce à ce programme, mes doutes devinrent instantanément réels : je n'étais pas à la hauteur. La route bien plus large que l'écran et les virages trop mal agencés rendaient ce circuit pratiquement injouable. De plus, les véhicules n'étaient pas très bien rendus. Seul, un entraînement intensif m'aurait permis de prétendre à la victoire. Le jeu à deux m'a vaguement satisfait. C'est plutôt marrant et on rigole bien. Malgré tous les réglages et toute l'adresse que j'ai pu déployer au cours de ce test, je suis certain que quelques circuits sont quasiment impraticables.

Je repartis donc dans ma France natale, déçu de n'avoir pu prouver au monde entier ma supériorité "formulienne" et mon titre de dieu du volant! Dommage. Le bon jeu n'est pas loin, pas loin du tout d'ailleurs. Mais il manque réellement quelque chose à l'ensemble pour qu'il me satisfasse entièrement (remarquez, je ne sais pas si l'emploi de l'imparfait du subjonctif, ici, est utilisé à bon escient, mais de toute manière, je suis fier de moi, bien plus que du soft en tout cas!).

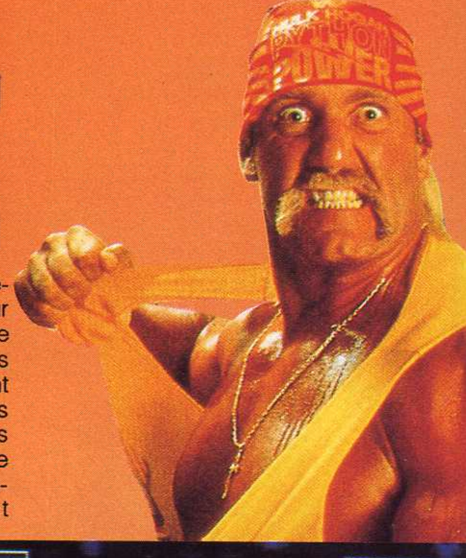
J'm DESTROY



EDITEUR : NAXAT SOFT
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 14
SON : 14
ANIMATION : 16
VU ET DISPO CHEZ EURO LOISIR



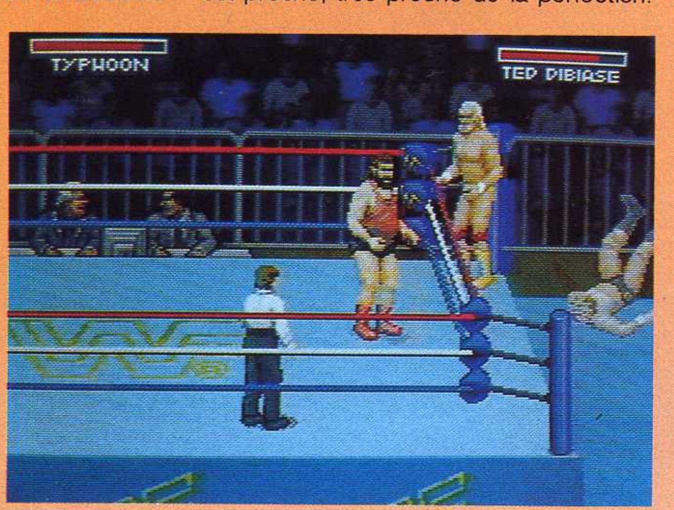
SUPER WRESTLEMANIA



Hey les mecs, faites gaffe, les Super Stars du catch sont parmi nous. N'allez pas me dire que vous n'avez jamais rêvé d'être sur un ring (pour de faux bien sûr) avec Hulk Hogan, The Undertaker (c'est le catcheur préféré de Steph), où les membres des Legion Of Doom. Avec Wrestlemania, soyez heureux votre voeu sera satisfait.
Cette simulation de catch vous permettra d'être dans la peau des dix meilleurs catcheurs du monde (Hulk Hogan, The Snake, Million Dollar Man, etc...) et de lutter pour le titre de champion du monde toute catégorie. Oui, je le sais bien il n'y a pas de catégorie au catch, mais je trouvais ça cool de dire ça.
Dans Wrestlemania vous pouvez jouer seul ou à deux et pratiquement dans n'importe



quelle configuration. Contre l'ordinateur, contre un copain, vous pouvez contrôler deux catcheurs d'une même équipe contre une dirigée par l'ordinateur ou encore par un ami et même vous battre dans un duel fratricide quatre contre quatre (The Survivor Serie). Cette option de jeu est un tout petit peu bordélique, je vous l'accorde, mais elle est génialement motivante et décapante. Pour tout vous dire sur les choix qui sont proposés dans cette simulation de catch. Vous pouvez également choisir l'un des trois niveaux de difficulté, au cas où le mode facile serait vraiment trop évident pour le bête que vous êtes.
Après avoir fait toutes ces sélections et après avoir déterminé le catcheur avec lequel vous allez réaliser vos prouesses, le jeu peut commencer. Le ring est vu de face et les combattants peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction, ce qui donne au jeu un grand potentiel de mouvements. Comme dans la plupart des simulations de ce style, les mouvements, les attaques et les techniques de défense pour parer les



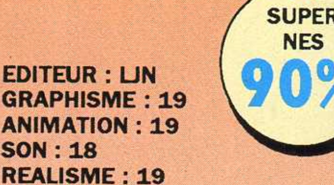
coups adverses sont nombreux, la première chose à faire est de s'entraîner dur comme fer pour ne pas être en difficulté de suite. Si vous voulez un petit conseil, vous feriez bien, avant de commencer réellement les combats, de vous initier aux différentes attaques afin de ne pas être trop ridicule dès les premières minutes. En tout, chaque catcheur est capable de réaliser une vingtaine de mouvements. Si certains sont assez simples, d'autres vous prendront méchamment la tête pour les accomplir en temps voulu. Comme vous l'avez sans doute deviné au vu du nombre des mouvements, tous les boutons du joypad sont nécessaires pour accomplir toutes les prises. Cette période d'adaptation est certes un petit peu longue, mais par la suite, elle vous permettra de profiter des joies de cette simulation qui en procure énormément. Parmi les prises les plus démentes, on retrouvera le saut de l'ange qui arrive droit sur le cou de l'adversaire, l'étranglement avec les cordes du ring, les balancés au-dessus de l'épaule, les sautés sur les cordes, les retournés plus toutes les prises traditionnelles comme les coups de poings à la face, les coups de pieds, les double-nelsons etc... Lors des combats à plusieurs, vous pouvez parfaitement, en cours de partie, passer le relais à votre partenaire en lui frappant dans la main. Ainsi vous bénéficierez de ses propres techniques de combat et de sa fraîcheur physique. Ah oui, je ne l'avais pas précisé, dans WWF Super Wrestlemania chaque catcheur à sa propre technique, ce qui augmente encore un peu plus l'intérêt intrinsèque de ce jeu.
Côté réalisation, que dire si ce n'est qu'on est proche, très proche de la perfection.





Tous les graphismes des catcheurs sont digitalisés, même pendant les combats et, malgré cela, l'animation est incroyablement fluide et les commandes se transmettent parfaitement.
Agrémenté par une excellente animation sonore qui place vraiment dans l'ambiance des salles de catch, Wrestlemania est la meilleure simulation de ce sport, toutes consoles confondues.

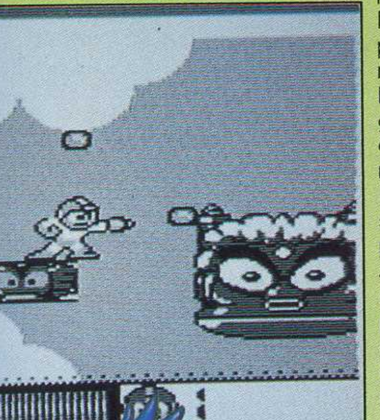
J'm DESTROY



EDITEUR : LJN
GRAPHISME : 19
ANIMATION : 19
SON : 18
REALISME : 19
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGA MAN II

J'en connais quelques-uns qui ont terminé Rockman World (Megaman 1), alors je les félicite vu la difficulté du jeu et leur annonce avec joie la sortie de Megaman 2 sur Game Boy. Le Dr Willy dont c'était le retout dans Rockman World (il venait de la NES!), revient une fois de plus pour le plus grand plaisir des fanas de plates-formes. Ce dernier a investi l'institut Chronos et s'est emparé du prototype de la machine à voyager dans le temps. Il s'en est servi pour partir dans le futur, 37426 années en avant! Sachant que ce danger public de Dr Willy va revenir après un méga-shopping dans le futur, il vaut mieux aller le cueillir quelque part dans le temps. Cette fois, vous êtes accompagné par Rush le chien-robot qui flaire déjà les robots-master du Dr Willy. Ces derniers sont disséminés un peu partout en embuscade sur les chemins du temps menant à la confrontation finale avec le Docteur fou. Les huit robots-master gardent chacun un niveau dont ils sont les boss. On passe de Air Man à Metal Man en passant par Clash Man, de la même manière que dans le premier épisode. A chaque robot-master vaincu, vous récupérez sa super-arme afin de vous en servir ensuite. Un écran d'options vous permet de choisir à tout moment la super-arme désirée, à condition de la posséder. Le but ultime est la confrontation avec Willy lui-même. Ce jeu comblera de bonheur ceux qui ont aimé Rockman World, puisque c'est exactement le même déroulement, le même genre d'action avec des décors et des ennemis différents. Donc les mêmes remarques sont de mise: superbes graphismes, animation au poil et surtout un immense plaisir de jeu. La difficulté, gage d'une bonne durée de vie, est toujours présente.



O PREZEAU





EDITEUR : CAPCOM
GRAPHISME : 18
ANIMATION : 18
SON : 17
MANIABILITE : 18



RUSHING BEAT

Le sang, les bosses, les bleus, la sueur, la rage, la soif, tout cela fait partie de votre univers quotidien? Aucun problème, Rushing Beat est un jeu pour vous. Comme vous le savez sans doute déjà, ce jeu, en effet attendu par bon nombre d'entre vous, est un jeu d'action remix de Final Fight et de Street Of Rage sur Megadrive. C'est un jeu de baston où l'action prime sur tout autre alternative. L'action, l'action, le sang et la gerbure, tel pourrait être le leitmotiv de ce jeu de où la pitié n'est pas vraiment présente. Normal, me direz-vous. On ne peut pas être là pour défendre sa ville des agresseurs et des gangs immondes et sans pitié qui la peuplent et également être un enfant de choeur qui accoure dès qu'une petite vieille tombe dans la rue parce qu'elle a marché sur une merde de chien qui traînait là. A propos de chiens, je ne sais pas vous, mais moi si je pouvais faire quelque chose pour ne plus les voir, j'aimerais bien (vous pouvez toujours faire des propositions en m'envoyant un courrier au journal en précisant sur l'enveloppe : Association Contre la Nuisance des Chiens en Ville). Je m'excuse de m'égarer mais les chiens et moi, c'est une longue histoire de haine, alors dès que j'en ai l'occasion...

Avoir de pouvoir combattre avec acharnement dans les rues de la ville, à la poursuite des punks et autres loubards qui traînent dans les parages, vous allez devoir choisir votre personnage. Tout comme dans la version de Final Fight sur Super Famicom, deux illustres combattants rompus à toutes les techniques de combats de rues pourront être sélectionnés pour participer à la partie de joie et d'émotion intenses que vous allez vivre. Rick Norton et Douglas Bild sont ces deux valeureux soldats urbains. Si Rick a plutôt l'air sympathique, Douglas, lui, c'est une autre histoire. Avec sa casquette de cuir rouge (couleur sang c'est pour mettre dans l'ambiance) et son regard de tueur, il n'a pas franchement l'air d'être là pour rigoler. En fonction du combattant que vous aurez sélectionné, chacun ayant ses propres prédispositions, vous découvrirez tout au long du jeu (enfin surtout au début) toutes les possibilités de coups qui sont offertes dans Rushing Beat pour mettre une volée aux assaillants qui surgiront de toutes parts à l'écran. Ici, on retrouve les principales caractéristiques des jeux de baston qui nous attirent toujours autant lorsqu'ils sont présents dans les salles obscures, je veux parler des salles d'arcade bien évidemment. Tout en castagnant ferme les crétins qui vous foncent dessus, vous pourrez récupérer en frappant sur des poubelles, des options qui vous redonneront un peu d'énergie. Lorsque votre jauge d'énergie est à un niveau minimum, votre personnage devient de plus en plus féroce et les coups portés sont redoutables, voire carrément mortels pour ceux qui sont touchés. Quelquefois également, en fonction des parasites rencontrés, vous pourrez aussi ramasser des couteaux et autres instruments de tortures qui vous permettront de passer un peu plus facilement les épreuves du long parcours qui vous attend.



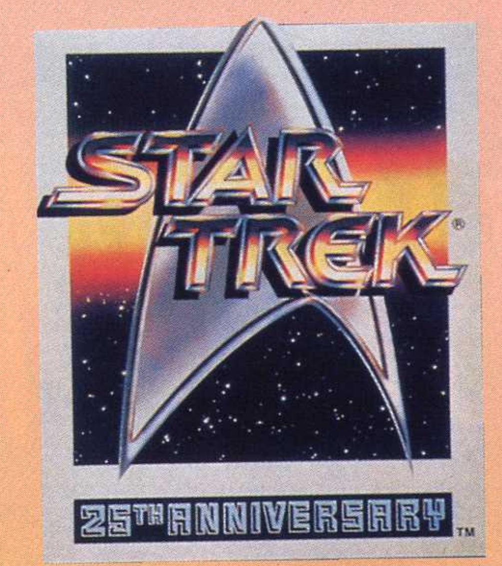
Techniquement parlant, Rushing Beat est loin de frôler la perfection. Si les graphismes sont, somme toute, tout-à-fait respectables, sans atteindre cependant les sommets atteints par les meilleurs jeux sur cette console, l'animation est, par contre, un petit peu hachée et les sprites ne se déplacent pas toujours avec la souplesse que l'on est en droit d'espérer de la part de la Super Famicom. Musicalement pas extraordinaire, Rushing Beat est surtout très satisfaisant sur le plan de l'action; à ce niveau, on ne peut vraiment pas être déçu, du début à la fin, ça carbure sec. Seul ou à deux, ce jeu d'une violence infinie est un divertissement que les amateurs apprécieront à sa juste valeur.

J'm DESTROY



SUPER FAMICOM 83%

EDITEUR : JALECO
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 18
SON : 15
ANIMATION : 15
VU ET DIPO CHEZ EURO LOISIR



Dans la série les mythes sont parmi nous, c'est au tour de la série-culte Star Treck d'être adaptée sur Game Boy. Inutile de vous présenter l'univers du Capitaine James T. Kirk ou de vous parler des oreilles pointues de Spock, tout le monde connaît. L'aventure proposée ici va vous mettre dans la peau du Capitaine de l'Uss Enterprise et bien sûr, l'avenir de l'univers est entre vos mains! Une machine de destruction d'origine extra-terrestre, la machine Doomsday, est en train de détruire la galaxie, planète par planète. Comme elle se rapproche à grande vitesse de la Terre, la Fédération décide d'envoyer l'Uss Excalibur à sa rencontre. A son bord ,se trouve le proto-matter, un canon interstellaire à plasma, la seule arme capable de stopper la machine Doomsday. Les Klingons, ces crapauds de l'espace, ont intercepté et désintégré l'Uss Excalibur. Auparavant, ils ont bien fait gaffe de briser le proto-matter en 12 morceaux et d'éparpiller ses morceaux sur trois planètes différentes. C'est l'Enterprise qui s'y colle pour aller récupérer le tout! Le jeu propose quatre missions aux styles complètement différents. Vous guidez, dans un premier temps, l'Enterprise sur une carte de l'espace; à chaque flotte ennemie ou barrière d'astéroïdes rencontrée, le jeu devient un shoot-them-up à scrolling horizontal. Quand vous arrivez sur une planète, c'est dans une vue de 3/4 que vous guidez votre personnage à la recherche des 12 morceaux du proto-matter. Le jeu se terminera par la confrontation finale avec la machine de Doomsday. Je reste perplexe quant à l'intérêt de ce jeu et bien déçu par les séquences proposées. On a affaire à un banal petit jeu à plusieurs séquences, toutes aussi bâclées les unes que les autres. J'attendais un jeu d'aventure avec scènes d'actions aux graphismes d'enfer et je me retrouve avec une merde à peine intéressante deux minutes. Pour les fans de la série uniquement.

O. PREZEAU





EDITEUR : ULTRA GAMES
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 14
SON : 12
ANIMATION : 14
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA



THE CHESSMASTER

Un vieux pépé avec une longue barbe blanche, le visage éclairé par un échiquier, ça vous branche? Le look du vieux sage qui philosophe en jouant aux échecs a été choisi par Sega pour la promotion de Chessmaster, la référence en matière de jeux d'échecs. Ce jeu est déjà sorti sur micro depuis belle lurette et on a pu le voir sur Game Boy ou Super Famicom. Je ne sais pas si c'est votre cas, mais en ce qui me concerne, je recherche tous les jeux du style Othello, Go, Echecs ou dames sur portables. C'est le summum du plaisir de jouer en solitaire en s'opposant à une machine. Avec l'arrivée des consoles portables, ce plaisir est à notre portée avec la possibilité de jouer n'importe où. Chessmaster est un programme de jeux d'échecs d'un niveau élevé, ce qui n'est pas forcément le cas de tous les jeux d'échecs électroniques. Je ne vous parle pas des qualités graphiques du programme qui ne sont pas son fer de lance, son but n'est pas dans les effusions de couleurs et les gerbes de flammes! La maniabilité est, par contre, d'un très bon niveau. Vous disposez de deux pages d'options accessibles à tous moments qui proposent des tonnes et des tonnes d'options bien pratiques. Les principales informations qui peuvent vous intéresser sont les suivantes: les deux premiers niveaux sont d'une facilité à faire pleurer Destroy (il les a battus alors qu'il reste la truffe du siècle en matière d'échecs); les niveaux élevés tiendront tête aux meilleurs d'entre vous mais un coup demandera à la machine un temps de réflexion supérieur à la durée de vie des piles de la Game Gear (j'exagère à peine!); il n'y a pas de vue en 3D de l'échiquier comme sur les versions micro et la future version Lynx. Voilà, tout le reste n'est que folklore! Sachez quand même que, même s'il est le seul programme d'échecs sur Game Gear, Chessmaster reste la référence des références! Alors courez vous le procurer en vitesse; les débutants se serviront de cette cartouche pour progresser fissa et les pros se régaleront avec ce petit partenaire en plastique. Une dernière remarque pour la route: des digits sonores de très bonne facture égayent le jeux, c'est rare sur Game Gear.

OLIVIER



GAME GEAR 90%

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 19
SON : 14
ANIMATION : 14





RANMA 1/2

Si vous connaissez Ranma 1/2 sur le CD Rom de la PC Engine, vous pouvez immédiatement faire un reset de votre mémoire, les deux jeux n'ayant, à vrai dire, pas grand-chose en commun. Mode d'emploi d'un reset mémoire: prendre la position du spinter au départ, les pieds bien calés dans les starting-blocks, le buste en avant, en appui sur les membres supérieurs, regard rivé sur le mur d'en face qui doit se situer à une distance d'environ cinq mètres pour que votre vitesse soit maximale lors du choc.

Pour parfaitement réussir ce reset mémoire, vous devez impérativement vous précipiter le plus rapidement possible contre le mur d'en face, la tête la première. Après le choc, aucun doute n'est possible, vous aurez oublié absolument tout ce qu'il fallait et, par la même occasion, ce qu'il ne fallait pas également, donc vous êtes heureux. Bref, revenons à nos moutons. Sur Super Famicom, Ranma 1/2 est un pur jeu de baston comme on les aime, en tout cas comme moi je sais les apprécier. Contrairement à Rushing Beat également testé dans ce numéro, cette production de NCS ne vous permettra pas de progresser à travers les niveaux en bataillant contre des gangs armés. En effet, à l'instar de Street Fighter (qui, je vous le rappelle, est prévu pour juin/juillet), le jeu se déroule par écrans successifs dans lesquels vous ne pourrez combattre qu'un seul adversaire à la fois. Ainsi, pour passer au niveau supérieur, il faudra le ruer de coups pour avoir avant lui deux victoires sur le tableau des scores (comme Street Fighter II, une fois de plus). En fait, lorsqu'on s'y penche d'un peu plus près, on constate que Ranma 1/2 a énormément de similarité avec ce jeu culte de Capcom. Certes, les coups de défense et d'attaque ne sont pas les mêmes, mais on y retrouve le même plaisir de jouer, le même plaisir de combattre, le même plaisir de martyriser son adversaire en le ruant de coups comme dans les meilleurs moments des films de karaté à grand spectacle dont JC Van Damme est actuellement l'incarnation.





Pour arriver au terme de ce jeu, il faudra battre six adversaires qui possèdent, bien évidemment, tous des coups et des techniques de combats qui leur sont propres. Certains seront des maîtres dans le maniement du bâton, d'autres des champions dans les divers arts martiaux existant sur cette planète.

A chaque nouvel ennemi, un niveau décor. Ainsi, vous pourrez vous battre et affronter tous ces handicapés de la tête mais as des biscotaux, dans des endroits insolites mais toujours parfaitement réalisés. L'un des plus gros atouts de Ranma 1/2 est, sans aucun doute, le nombre de coups disponibles pour désarçonner et ruiner son adversaire. Au nombre de seize, ces diverses techniques vous permettront d'obtenir de superbes combinaisons comme on est peu habitué à en voir. D'une très grande souplesse, vous pourrez parfaitement flanquer des coups de pieds à la tête en appui sur les mains, frapper au ventre avec un saut à rendre Karl Lewis fou de rage, ou encore, placer un direct au menton qui mettrait au tapis même Mike Tyson! Si Ranma 1/2 est effectivement d'une invraisemblable facilité, le jeu se révèle particulièrement efficace dans les niveaux de difficulté plus élevés. Ne débutez donc pas le jeu à ce niveau, vous ne pourriez que le regretter, ce qui serait dommage car ce jeu de NCS est un titre génial.

Si les graphismes sont excellents, les décors soignés jusque dans leur moindre détail, le plus étonnant dans Ranma 1/2 est l'animation des combattants; tous les coups sont parfaitement fluides, on a souvent l'impression d'être en face d'un véritable dessin animé, ce qui n'est pas pour déplaire.

Egayé par des sons digitalisés qui placent encore davantage le joueur dans l'ambiance, Ranma 1/2 est un titre que je ne peux que vous conseiller. A deux, c'est vraiment l'éclate totale. Excellent.

J'm DESTROY



SUPER FAMICOM **91%**

EDITEUR : NCS
GRAPHISME : 18
MANIABILITE : 18
SON : 17
ANIMATION : 19
VU ET DISPO CHEZ EURO LOISIR

VIDÉO GAMES

MEGADRIVE

CONSOLE SEULE	949F
CONSOLE + 1 JEU	1090F

(version française officielle)

LOGICIELS

avec boîte et notice en français

STREET OF RAGE	445F
SONIC	445F
KID CAMELEON	445F
FANTASIA	419F
TOKI	445F
MICKEY MOUSE	445F
WONDER BOY V	445F
688 ATTACK SUB	475F
M. LEMIEUX HOCKEY	389F
CENTURION	445F
PHANTASY STAR 3	495F
MIGHT AND MAGIC	495F
SUPER MONACO GP	445F
SHINOBI	445F
MOONWALKER	389F
MYSTIC DEFENDER	389F
GHOOLS AND GHOST	475F
DECAPATTACK	389F
JOE MONTANA 2	389F
WRESTLE WAR	389F
DONALD DUCK	419F
MERCS	475F
ROAD RASH	475F
KILLING GAME SHOW	475F
DARK CASTLE	475F
ROBOCOP	475F
THUNDER FORCE 3	475F
F22 INTERCEPTOR	475F
THE IMMORTAL	475F
CALIFORNIA GAMES 2	475F
EA HOCKEY	475F
TOE JAM & EARL	475F
STARFLIGHT	595F
SHINING DARKNESS	595F

LOGICIELS IMPORTS

ALISIA DRAGON	449F
DESERT SRTIKE	449F
CRUDE BUSTERS	449F
BULLS VS LAKERS	475F
JORDAN VS BIRD	449F
FIGHTING MASTER	399F
GOLDEN AXE 2	399F
CALIFORNIA GAMES	475F
MRS PACMAN	399F
TROOBLE SHOOTER	449F
WINTER CHALLENGE	449F
SUPER OFF ROAD	449F
TEST DRIVE	449F
ISHIDO	449F
DONALD DUCK	399F
PACMANIA	399F
PIT FIGHTER	399F
RAMPART	449F
PAPERBOY	449F
TASK FORCE HARRIER	449F
MERCS	419F
WONDERBOY V	419F
F1 CIRCUS	449F
DOUBLE DRAGON 2	399F

PROMO

ARROW FLASH	199F
BLOCK OUT	199F
DICK TRACY	199F
ELEMENTAL MASTER	199F
JEWEL MASTER	199F
MONSTER LAIR	199F
PHELIOS	199F
SPIDERMAN	199F
MARVEL LAND	249F
OUT RUN	249F
SHADOW DANCER	249F

ACCESSOIRES

ADAPT. CART.JAPONAISE	99F
JOYSTICK PRO 2	129F
JOYSTICK PYTHON 3	169F
ARCADE POWER STICK	399F
REMOTE CONTROL	369F

NOUVEAU STRASBOURG METZ & REIMS

NINTENDO

CONSOLE BASE	490F
CONSOLE + SUPER MARIO	690F

LOGICIELS

BLASTER MASTER	350F
GHOSYTBUSTER 2	390F
SNAKE'S REVENGE	390F
ZR CORVETTE	390F
SWORDS AND SERPENTS	390F
TOP PLAYER TENNIS	390F
BUGS BUNNY BIRTHDAY	450F
CAPTAIN PLANET	450F
RED OCTOBER	450F
JACKIE CHAN	450F
MISSION IMPOSSIBLE	450F
NEW ZELAND STORY	450F
RAINBOW ISLAND	450F
TOTALLY RAD	450F
SUPER KICK OFF	450F
SUPER MARIO 3	450F
HIGH SPEED	450F
MANIAC MANSION	550F
TORTUE NINJA 2	550F
MEGAMAN 3	450F
TOTAL RECALL	450F
TROG	450F
CAVEMAN NINJA	450F
ELITE	450F
TIP OFF	450F
JOYSTICK PYTHON 2	129F
JOYSTICK MAVERICK 2	158F

MASTER SYSTEM

CONSOLE + 1 JEU	549F
CONSOLE + 2 JEUX	749F

LOGICIELS

FINAL BUBBLE BOBBLE	295F
OUT RUN EUROPA	365F
BACK TO THE FUTUR 2	365F
XENON 2	365F
SONIC	389F
FLINSTONES	299F
DONALD DUCK	345F
ASTERIX	345F
PACMANIA	389F
SUPER KICK OFF	389F
KLAX	389F
MRS PACMAN	389F
RAMPART	389F

ACCESSOIRES

ADAPT. M.S/G.G	199F
JOYSTICK PYTHON 1	129F
JOYSTICK MAVERICK 1	158F

GAME GEAR

CONSOLE SEULE	1090F
PACK PROMO (CONSOLE +COLUMNS+MICKEY+ ADAPTATEUR SECTEUR)	1395F

LOGICIELS

WOODY POP	215F
PENGO	215F
PUTTER GOLF	215F
FACTORY PANIC	215F
SUPER MONACO GP	215F
WONDER BOY	215F
PSYCHIC WORLD	215F
MICKEY	245F
SHINOBI	245F
G.LOC	245F
DRAGON CRISTAL	245F
OUT RUN	245F
NINJA GAIDEN	245F
JOE MONTANA	245F
SPACE HARRIER	245F
FROGGER	245F
SOLITAIRE POKER	245F
SUPER KICK OFF	245F
DONALD DUCK	245F
SPIDERMAN	245F
GOLDEN AXE	245F
BATTER UP	245F
PACMAN	245F
REVENGE OF DRAGON	245F
LEADER BOARD	245F
DEVILISH	245F
FANTAZY ZONE	245F
GRIIFIN	245F
ALLEY WARS	245F
MAPPY	245F
WAGA LAND	245F
GALAGA 91	245F
ADAPTATEUR M.S/GG	199F

GAME BOY

CONSOLE + TETRIS	690F
avec câble de liaison/écouteurs	
PACK PROMO (CONSOLE TETRIS+CABLE +TRANSFO+SUPER MARIOLAND)	990F

LOGICIELS

avec boîte et notice en français

BUBBLE BOBBLE	249F
BALLOON KID	229F
BOULDER DASH	229F
BUGS BUNNY	249F
BURAÏ FIGHTER	229F
CASTELVANIA	249F
BUBBLE GHOST	249F
BURGER TIME	249F
FOOTBALL INT	249F
SNOOPY MAGIC	249F
BLADES OF STEEL	265F
CHOPLIFTER 2	265F
DOUBLE DRAGON 2	265F
FORTIFIED ZONE	265F
RED OCTOBER	265F
Q.BERT	265F
SIMPSON	265F
SNEAKY SNAKES	265F
SOLOMON'S CLUB	265F
WWF SUPERSTARS	265F
DOUBLE DRAGON	229F
DR MARIO	229F
DYNA BLASTER	229F
GARGOYLE QUEST	229F
GOLF	229F
HYPER LODE RUNNER	195F
KUNG FU MASTER	229F
KWIRX	229F
MOTOCROSS MANIACS	195F
PRINCESS BLOBETTE	229F
R.TYPE	229F
RC PRO AM	229F
RADAR MISSION	229F
REVENGE OF GATOR	229F
SAMOURAI ADVENT.	229F
SIDE POCKET	229F
SOLARSTRIDER	229F
SUPER MARIO LAND	229F
TENNIS	229F
WORLD CUP	229F
WYZARDS & WARRIORS	229F
SPIDERMAN	229F
CHASE HQ	249F
DUCK TALES	285F
PAPERBOY	249F
ROBOCOP	265F
BATMAN	265F
GREMLINS 2	265F
TORTUES NINJA	265F

LOGICIELS IMPORTS

DOUBLE DRIBBLE	265F
F1 RACE	229F
DRAGON'SLAIR	249F
MARIO'S MISSION	249F
MICKEY 2	249F
BATTLE UNIT ZEOTH	265F
BEETLE JUICE	265F
CASTELVANIA 2	265F
BUGS BUNNY 2	265F
SUPER MARIO KICK OFF	265F
FORTIFIED ZONE	265F
MICKEY DANG.CHASE	265F
NORTH STAR KEN	265F
ROBOCOP 2	265F
ROGER RABBIT	265F
TERMINATOR 2	265F
CASTELVANIA 2	275F
GAUNTLET 2	275F
GHOSTBUSTERS 2	275F
MEGAMAN	275F
NEMESIS 2	275F
OPERATION CONTRA	275F
THE SIMPSONS	275F
TURRICAN	275F
NINJA GAIDEN	275F
ADVENTURE ISLAND	265F
FACE BALL 2000	285F
MEGAMAN 2	265F
TORTUE NINJA 2	265F
WORLD CIRCUIT SERIES	265F
FIGHTING SIMULATOR	265F
BILL ELLIOT NASCAR	265F
FASTEST LAP	249F
MALIBU VOLLEY	249F
POPEYE 2	249F

ACCESSOIRES

BOITIER NEXOFT	99F
TRANSFO GAME BOY	99F
BATTERY PACK	449F
LOUPE GAME BOY	99F
CASE BOY	115F
GAME LIGHT PROMO	99F
AMPLIFIER GAME BOY	149F
ETUI DE PROTECTION	99F

NEC

CORE GRAFX + JEU	990F
CORE GRAFX PUISSANCE 5	1290F
SUPER GRAFX + JEU	1490F
PC ENGINE GT + JEU	2390F

PROMO

DRAGON SPIRIT	199F
DARIUS +	199F
MOTOROADER	199F
NECROMANCER	199F
R TYPE	199F
SON SON 2	199F
VIGILANTE	199F
FINAL SOLDIER	249F
POWER ELEVEN	249F

NEO - GEO

CONSOLE + 1 JEU	3490F

LOGICIELS

MUTATION NATION	1490F
JOY JOY KID	990F
LEAGUE BOWLING	690F
BASE BALL STARS	1190F
NINJA COMBATS	1190F
CYBERLIP	690F
MAGICIAN LORD	690F
SUPER SPY	1290F
ALPHA MISSION 2	1290F
BLUES JOURNEY-RAGUY	1290F
GHOST PILOT	1290F
SENGOKU	1290F
RIDING HERO	1390F
HEIGH MAN	1490F
FATAL FURY	1490F
FOOTBALL FRENZY	1490F
ROBO ARMY	1490F
TRASH RALLY	1490F
SOCCER PRAWL	1490F
KING OF THE MASTER	1290F
BURNING FIGHT	1290F
CROSSED SWORDS	1490F
SUPER BASEBALL	690F

LOCATION POSSIBLE SEMAINE OU WEEK-END

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + MARIO 4 **1290 F**

F ZERO	450F
PILOTWINGS	450F
FORMATION SOCCER	450F
SUPER TENNIS	450F

LOGICIELS

ADAMS FAMILY	549F
FINAL FIGHT	495F
ROBOCOP 3	549F
SUPER R TYPE	549F
SUPER GHOULS'NN GHOSTS	549F
JOE ET MAC	549F
SUPER EDF	549F
ZELDA 3	549F
FINAL FANTASY	549F
DUNGEON MASTER	549F
RAIDEN TRAD	549F
DIMENSION FORCE	549F
THUNDER SPIRIT	549F
JOYSTICK	175F
JB KING	699F
SUPER WRESTLEMANIA	549F
DRAKKEN US	549F
RIVAL TURF	549F
PGA TOUR GOLF	549F
SOUL BLADER	549F
F1 EXHAUSTED	549F
ROCKETEER	549F
SMASH TV	549F

DES NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES!

NANCY

Galerie Saint Sébastien
1er Etage - Prés aquarium
Tél : 83-35-49-33

METZ

C/C Saint Jacques
Niveau Boutiques
Tél : 87-37-01-46

STRASBOURG

26, Rue de la Mésange
Passage Broglie
Tél: 88.23.22.85

REIMS

NOUVEAU
OUVERTURE EN AVRIL
Galerie de l'étape

VPC

Galerie Saint Sébastien
Boîte aux lettres n°54
54000 NANCY
TEL : 83.35.49.33

BON DE COMMANDE

NOM : ....
PRENOM : ....
ADRESSE : ....
....
VILLE : ....
CODE POSTAL : ....
Tél : ....

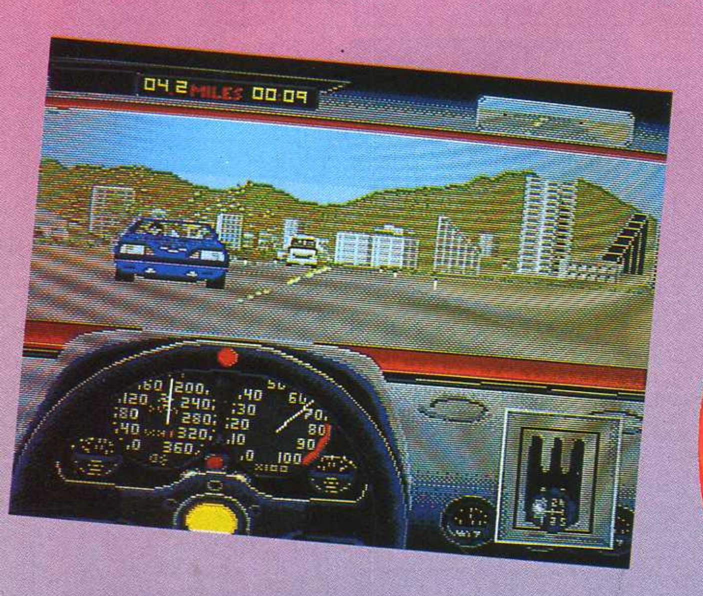
TITRES	PRIX
PORT LOGICIELS 20F	
CONSOLE PORTABLE 50F	
CONSOLES TV 100F	
TOTAL	

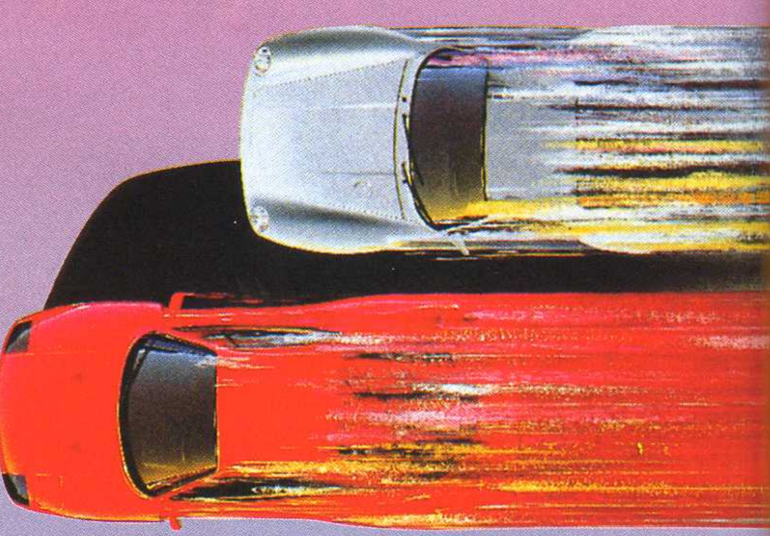
Chèque & Mandat	0
Contre Remboursement	+ 35F

VIDÉO GAMES

METZ • NANCY • STRASBOURG
1er SPECIALISTE CONSOLES
DE L'EST DE LA FRANCE

THE DUEL
TEST DRIVE II

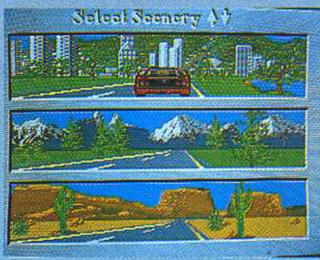




Ce célèbre jeu de voitures d'Accolade initialement programmé sur Amiga (gaga) se voit ici adapté sur la console Megadrive. Quelle chance! La superbe présentation d'origine a disparu pour laisser place à un vulgaire écran qui ne brille que par la luminosité du téléviseur.
Dans un premier temps, il faut choisir parmi trois véhicules différents : une Porsche 959, fleuron de la firme allemande, une Lamborghini Diablo, dernière née des usines italiennes, sans oublier la légendaire Ferrari F40, la plus puissante et la plus prestigieuse des voitures de sports. Seule option commune à toutes ces dévoreuses d'asphalte : la boite de vitesse manuelle ou automatique. Vient ensuite le choix du parcours, ou plutôt du décor. En effet, la différence entre les parcours est à peine perceptible. Le but du jeu étant de courir contre un adversaire, le troisième menu vous invite à choisir son véhicule parmi un choix délirant : une 959, une Diablo ou une F40. Original, non? L'animation est assez réaliste, surtout en ce qui concerne les montées et les descentes. Contrairement aux principaux jeux concur-



rents, The Duel favorise plus le côté simulation de la conduite que l'aspect arcade : les proportions sont mieux respectées et la conduite plus difficile. Le joystick permet de déplacer le volant mais avec une certaine inertie, ce qui rend la tâche plus ardue. Chaque voiture est équipée d'un détecteur de radar car la route en est jonchée tout le long. Mais votre puissante voiture vous permet de les larguer dans la plus grande majorité des cas et les flics présents tout au long du jeu auront toutes les peines du monde à vous rattrpaer lorsque vous serez à donf dans une ligne droite.



Si tel n'est pas le cas, vous devrez payer une amende plutôt salée à un cop prenant tout son temps et le vôtre par la même occasion, la course étant bien évidemment chronométrée. Les différents parcours étant assez longs, le ravitaillement s'avère très rapidement nécessaire.
Une barre située au sommet de l'écran représente votre position par rapport à votre adversaire sur la totalité du parcours, les pertes de temps sont donc très ennuyeuses. Les bruitages du moteur sont très réalistes surtout lorsqu'il est en "surrégime", remarquez qu'il vaut mieux éviter cela si vous ne voulez pas voir votre culasse traverser le capot ! Bien que votre voiture soit très puissante, l'impression de vitesse n'est pas bien rendue. On a toujours un doute quant à la vitesse à laquelle on se trouve. Malheureusement, c'est sur cet argument essentiel que l'on juge une bonne course de voitures, et là, c'est franchement raté. Espérons que Test drive III sera plus réussi que son petit frère. Enfin, je parle, je parle mais je ne le sais même pas moi si Test Drive III est en préparation ou non, ce n'est donc qu'une supposition gratuite.

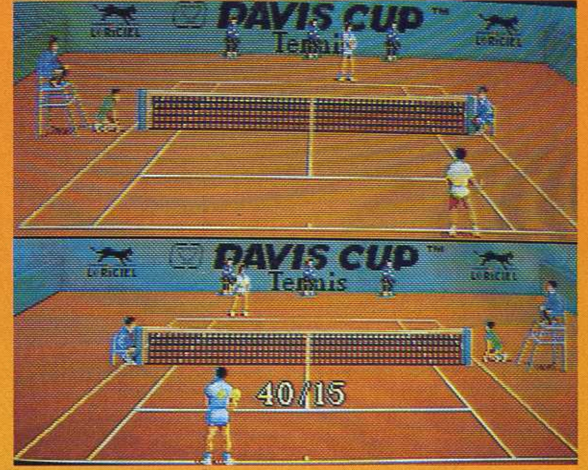
J'm DESTROY

MEGADRIVE 70%

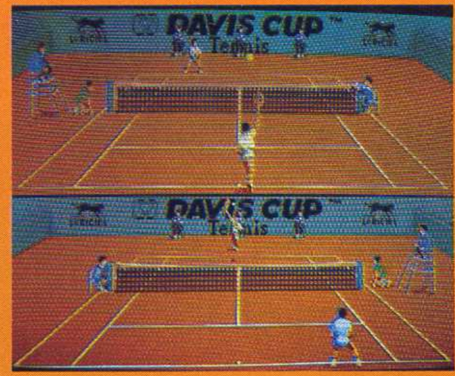
EDITEUR : ACCOLADE
GRAPHISME : 14
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 14
SON : 16
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN MEGADRIVE AMERICAINE

DAVIS CUP

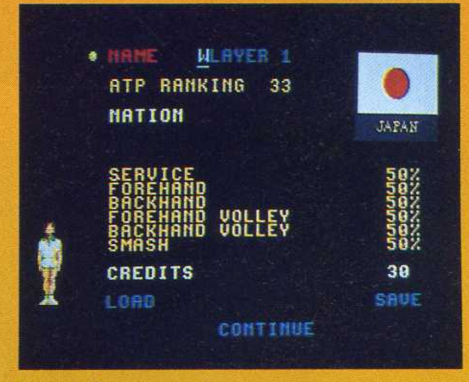
N'avez-vous jamais rêvé d'être un champion? N'avez-vous jamais rêvé, lorsque vous étiez tout petit en train de mater les Internationaux de France de Rolland Garros, de devenir l'un des tout premiers, l'un des meilleurs de Tennis du monde? Allez, je le sais, vous en avez toujours rêvé, vos parents me l'on dit l'autre soir, à table, lorsque j'ai dîné avec eux. A ce propos, remerciez-les de ma part, le saumon fumé et le foie gras ont toujours été mes plats préférés.
Prévu initialement sur carte, c'est finalement sur CD Rom qu'est disponible Davis Cup, une simulation de tennis venue des ordinateurs ludiques (bienvenue au cimetière). Alors voilà, vous êtes dans la peau d'un joueur de tennis. Au départ, bien sûr, vous êtes loin d'être une vedette et pour en devenir une, il va falloir bosser dur.



Heureusement, toutes les facilités d'entraînement sont prévues ici. Grâce à une machine lanceuse de balles, vous allez, avant chaque match, pouvoir tester vos réflexes au filet, vos smashes, vos coups droits et vos revers.
Outre les traditionnelles options qui permettent de sélectionner le type du terrain ainsi que le nombre de joueurs qui peut aller jusqu'à quatre simultanément, vous aurez également tout le loisir de modifier la vitesse de la balle, le nombre de sets par matches et de choisir l'une des trois musiques digitalisées qui peuvent accompagner chaque partie. Là où Davis Cup Tennis fait très fort, c'est dans les caractéristiques de chaque joueur. En effet, ceux-ci se voient crédités de tout un tas de paramètres qui, en fonction de vos victoires, peuvent se modifier au gré de votre volonté et surtout au gré de vos faiblesses. A chaque victoire, un nombre de crédits sera disponible, ces crédits pourront augmenter la précision de vos balles, la puissance de vos coups au service, vos smashes ou les montées au filet, ce qui, dans l'avenir, vous permettra d'obtenir un jeu bien plus performant. Dans la hiérarchie mondiale, vous ne commencez pas bien haut. Très vite cependant, votre classement augmente et les sponsors ainsi que les autographes pointent le bout de leur nez.



Très complet donc au niveau des options de jeu, Davis Cup Tennis est également magnifiquement réalisé. A l'écran, le terrain est divisé en deux dans le sens longitudinal, chacun des adversaires peut ainsi mater la partie qui l'intéresse sans s'occuper de l'autre. Au cours de la partie, les commandes sont très précises mais un entraînement intensif est nécessaire pour parfaitement les maîtriser. Une fois toutes ces instructions mémorisées, quelle joie de participer aux divers tournois qui se déroulent sur herbe, terre battue ou sur quick, d'autant que la balle se dirige parfaitement. Si on veut la placer à droite, à gauche, faire un amorti, un lob, il n'y a aucun problème il suffit de se positionner correctement par rapport à elle et d'appuyer sur les boutons au bon moment. Graphiquement excellent, l'animation des joueurs est également agréable. On peut être parfois trompé par la perspective un peu inhabituelle de ce jeu; les parties se suivent et se suivent à un rythme d'enfer. Peut-être un tout petit peu moins agréable que Final



Match Tennis qui reste, à mon sens, le jeu vedette sur cette bécane, Davis Cup Tennis est un titre qu'il faut posséder si vous aimez le tennis. Et si vous ne l'aimez pas, cela peut être l'occasion de commencer.

J'm DESTROY



EDITEUR : MICROWORLD
GRAPHISME : 17
ANIMATION : 17
REALISME : 17
SON : 18



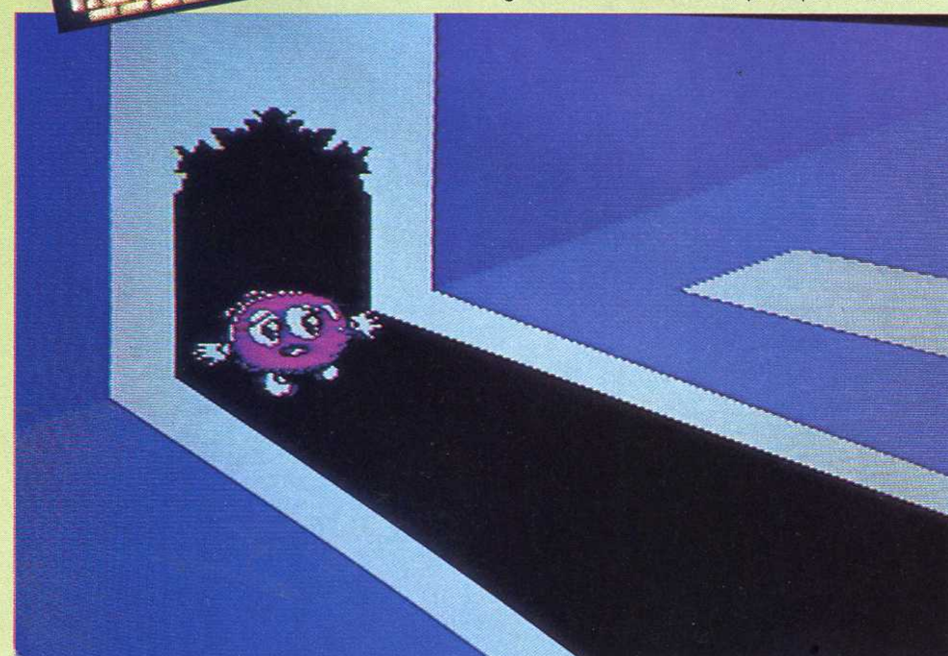
ADVENTURES OF LOLO 2

Lolo s'apprête à gravir une tour où est retenue prisonnière sa jeune amie. Avant de pouvoir retrouver sa rondelette dulcinée, Lolo devra traverser cinquante salles complètement délirantes. Pas question de tirer partout, de faire un massacre, de décorer les arbres avec des tripes en guise de guirlandes et des yeux pour les boules, non! Pour traverser toutes ces salles, il faudra surtout se creuser la tête (se creuser la tête= se lobotomiser, l'excès de réflexions est dangereux pour la santé, n'en abusez pas). En effet, chaque salle se composera de mini-épreuves à passer. Ces dites épreuves seront toutes dans le genre "faut-il bouger cette pierre, non, si je la bouge, je bloque le passage, comment traverser cette rivière?, comment bloquer ce monstre?...", tout cela compte tenu d'un certain quota de magie qui ne pourra pas être dépassé. C'est-à-dire qu'une fois que vous lancez un sort et que votre pouvoir est réduit à zéro, vous vous retrouvez bêtement bloqué dans la pièce en question.

A ce moment précis du jeu, il ne reste que le suicide, réalisable en appuyant sur select. Lolo 2 est un jeu qui devient trèsvite passionnant et non pas "prise de tête" comme on pourrait, a priori, le penser. Trouver le bon chemin dans chaque sa-lle est un cha-llenge qui mérite d'être relevé. D'autant plus que les salles et leurs pièges sont variés. Rivière, d'eau ou de lave, monstres qui vous courent après dès que vous leur libérez le passage, passages à sens unique... vous voyez, que parfois, il faudra aussi savoir être rapide et que la réflexion ne sera pas la seule qualité à mettre en jeu. Plus que de l'attention à proprement parler et même pas proprement, sale, ça marche aussi, il faudra parfois une grande dose d'astuce, pour pousser un rocher à un moment bien précis pas exemple. Même si l'on a accès à de la magie, grâce à des icônes que l'on ramasse dans les pièces, il faut encore savoir s'en servir de façon utile. Trop de précipitation, de la magie utilisée à mauvais escient, et hop! hara-kiri (à ne pas confondre avec un joyeux élevage de chevaux!). Tout serait bien triste, si le jeu n'avait eu la bonne idée d'être joliment réalisé. Sobrement certes, mais d'une façon soignée. Les sprites présents à l'écran, même s'ils ne relèvent pas d'un miracle de beauté et de complexité graphique, sont tous suffisamment bien réalisés pour que l'on ne s'arrache pas les yeux en les regardant. Ca tombe plutôt bien parce que ça fait mal de s'arracher les yeux. Les musiques sont sympathiques ce qui ne vient rien gâcher à l'ambiance. Lorsqu'on commence à jouer à Lolo 2, on ne peut plus s'arrêter, on ne peut pas y jouer cinq minutes, mais une heure ou deux, sinon, on se sent frustré. Il n'en a peut-être pas l'air, mais ce jeu est un grand jeu, qu'on se le dise, et qu'on en profite pour le dire aux autres. Les gens égoïstes, c'est plus que détestable !

T.S.R.





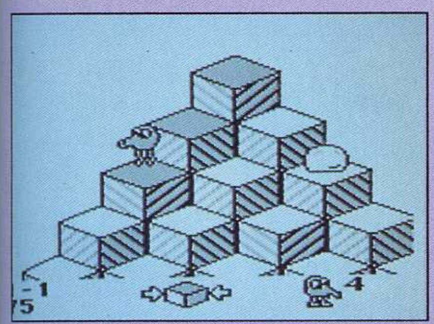
EDITEUR : HAL
GRAPHISME : 13
MANIABILITE : 17
SON : 13
ANIMATION : 15

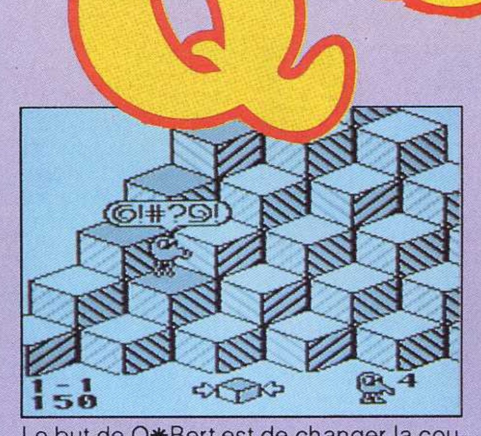




Q*bert

Q*Bert fait partie de l'ancienne école des jeux vidéos. Succès d'arcade et converti ensuite sur micro, le voici sur console et, en particulier, dans une version Game Boy qui n'a pas dû poser trop de problèmes techniques aux programmeurs.
Il est vrai que ce jeu est d'une simplicité rare, un peu comme les autres jeux de l'époque dont le principe repose sur pas grand- chose!
Néanmoins, cela n'empêche que l'on peut s'amuser à mort avec un jeu très simple (cf Pac-Man). Il semblerait que dans le cas de Q*Bert, le jeu ait quand même mal vieilli et ne passionne plus des masses. C'est du moins l'impression que j'ai eue malgré les 64 niveaux proposés. Le petit personnage muni de sa trompe saute inlassablement de cube en cube en évitant les ennemis.
Je vous rappelle les quelques règles de ce jeu: il faut mener votre petit extra-terrestre sur un tapis de cubes placés géométriquement les uns à côté des autres en escalier.





Le but de Q*Bert est de changer la couleur de chaque cube en lui sautant dessus. Il bondit ainsi sur chaque face jusqu'à ce qu'il ait changé la couleur de la totalité des cubes. Il passe alors au niveau suivant (il y a 16 challenges de 4 stages). Certains challenges demanderont de passer plusieurs fois sur une case pour changer sa couleur. Il faut faire attention à ne pas tomber dans le vide et les ennemis feront tout pour stopper Q*Bert dans sa folie de coloriage!
Certains ennemis ont un contact mortel, d'autres passent leur temps à repeindre les cases de la mauvaise couleur, ce qui a pour effet de ralentir Q*Bert. Convenablement réalisé mais trop difficile, Q*Bert ravira les anciens mais n'accrochera pas les joueurs d'aujourd'hui, je veux dire ceux qui jouent à Prince of Persia ou à Terminator 2 qui sont, techniquement et ludiquement, à mille lieux de Q*Bert.

O. PREZEAU



EDITEUR : JALECO
GRAPHISME : 13
MANIABILITE : 13
SON : 15
ANIMATION : 16
VU ET DISPO CHEZ EUROLOISIRS

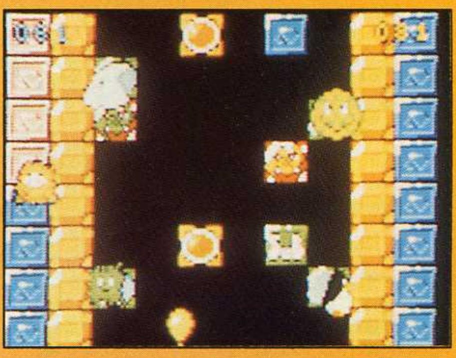
super SKWEEK

Ca y est, Super Skweek, jeu à la très grande originalité, arrive sur nos fidèles Lynx. Il a fallu un certain temps pour que cela se passe, depuis son apparition sur micro, mais on est tout de même sans regret d'avoir été très patient. Les programmeurs de cette cartouche ont fait preuve de beaucoup de talent, aussi bien au niveau du personnage qu'au niveau du scénario.
Ecoutez plutôt. Pardon, Lisez plutôt: le Roi des Skweeks est on ne peut plus malheureux depuis que les fameux Cronks, les ennemis jurés, crachés, des Skweeks, ont repeint, pour s'amuser qu'ils disent, tout le Royaume des Skweeks d'une couleur rendant ses habitants pâteux et de très mauvaise humeur, à savoir, le bleu.
C'est pourquoi le Roi Skweek est intervenu personnellement auprès de votre humble personne pour solliciter une aide déterminante. Je vous rassure tout de suite: c'est un tout petit boulot de rien du tout que n'importe qui peut effectuer. Il s'agira juste pour vous de repeindre tout le Royaume en rose, sachant que de nombreux ennemis vous attendent pour vous faire votre fête.
Vous pourrez trouver sur votre chemin des tirs plus puissants et plus bizarres (tirs boomerangs, tirs plus puissants...). Sur 250 niveaux, vous vous dandinerez dans ces dédales de la peur qui vous réserveront encore bien des surprises. Par exemple, lorsque vous aurez repeint les 99% de la surface du niveau, il se peut, si vous mettez les pieds sur une option spéciale, que tout le travail que vous avez accompli s'annule totalement!
Et là, vous éprouverez une telle rage que vous aurez une envie folle de tout... refaire (peace and love, man!).

TRAZOM

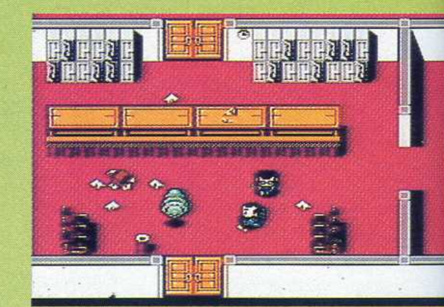


EDITEUR : ATARI
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 15
SON : 16
ANIMATION : 16



NEW GHOSTBUSTERS II

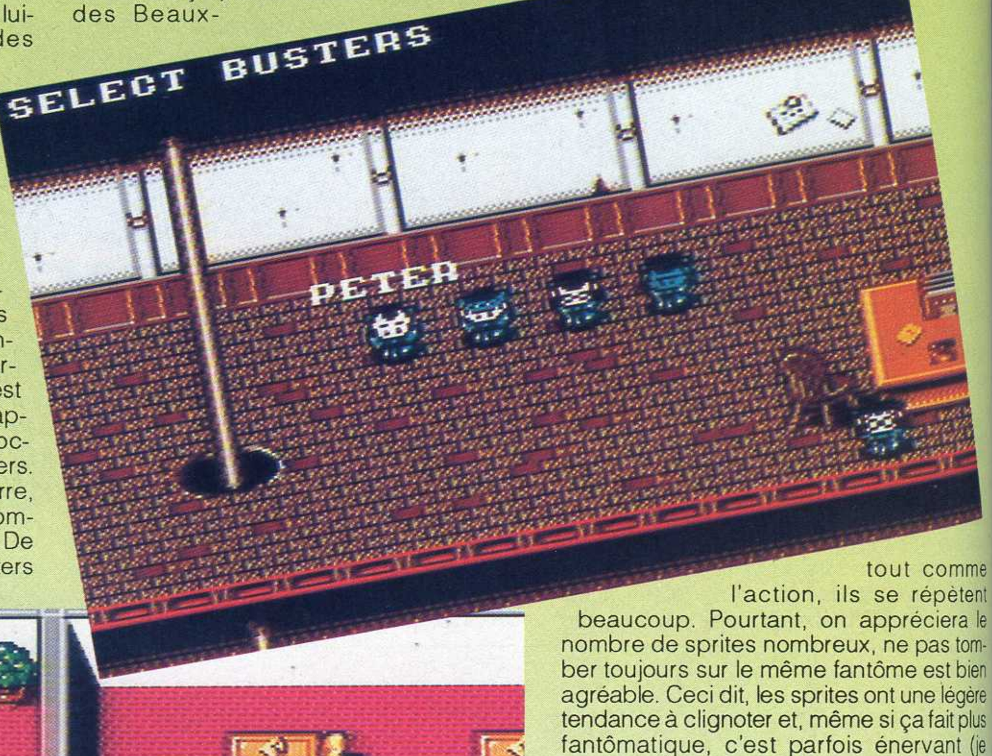




On ne présente plus ces quatre joyeux lurons chasseurs d'ectoplasmes visqueux et nauséabonds. Les Ghostbusters sont de retour. Pas n'importe lesquels, mais ceux du second film. Je vous entends déjà dire "Wouai, y'en a déjà un, un jeu sur Ghosbusters II!, C'est pas une news!". Eh bien si, justement, c'est une news! Comme le titre nous l'indique bonnement, il s'agit d'une nouvelle version, adaptée sur le même film, mais qui n'a que très peu de choses à voir avec la version précédente.

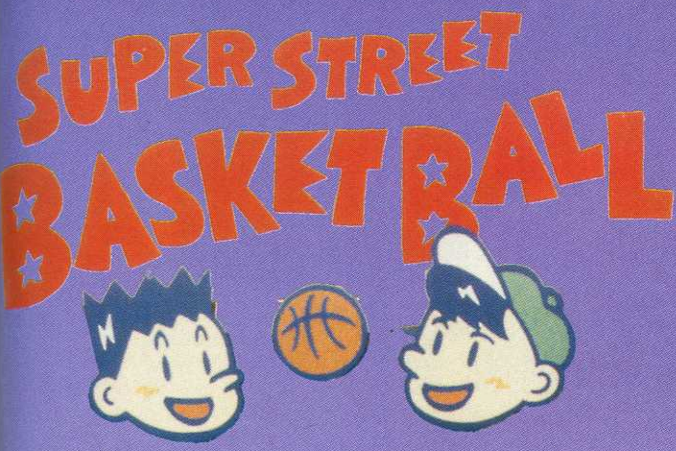
Le scénario reste toujours identique à lui-même, logique! La fine équipe des Ghostbusters, découvre, par un beau jour de printemps, une masse d'un fluide rosâtre et gélatineux s'écoulant dans les égoûts de New York. Etrange, étrange... Le slime est un signe de l'évidente présence de spectres, fantômes, banshees et autres apparitions, dans la ville, d'où, un danger imminent. Effectivement, peu après, voilà que divers phénomènes paranormaux (phénomènes paranormaux= spectres, tasses qui volent, profs d'allemand plutôt gentilles, une bonne note en chimie...) surgissent, ça et là, dans toute la ville. C'est la panique! En cas de problème, qui appelle-t-on? non pas Destroy, il est trop occupé en ce moment, mais les Ghostbusters. Première étape de cette chasse à courre, le Palais de Justice où une masse incommensurable de fantômes s'est installée. De salle en salle, l'équipe, deux ghostbusters pour être précis, un que vous dirigez, un autre qui vous suit docilement, capture tous les spectres, aussi bien des êtres armés de tronçonneuse, que deux immenses frères gangsters, une fois au tribunal. La suite n'est guère mieux puisque vous vous retrouverez dans les tunnels désaffectés du métro, ou dans l'appartement de Dada, alias Sigourney, où de mini-éléphants roses volent (si, si! je vous jure que je n'ai rien bu!) pour enfin rencontrer Vigo, après avoir fait un petit tour dans les égoûts (décidément ils aiment ça!) et au Musée des Beaux-Arts. Les fantômes attrapés ne vont très vite plus se compter tant ils seront nombreux! C'est d'ailleurs cela qui est un peu dommage. Du début à la fin, on fait toujours la même chose. C'est amusant cinq minutes, voire même une bonne heure, mais on aimerait bien voir ensuite de la nouveauté. Une fois le coup de main pris, il n'y a pas de grandes difficultés à surmonter. Les niveaux sont très vastes, c'est sûr, mais on fait toujours les mêmes choses, en appliquant toujours les mêmes techniques et stratégies... Les graphismes mis en scène sont plutôt sympas mais, tout comme l'action, ils se répètent beaucoup. Pourtant, on appréciera le nombre de sprites nombreux, ne pas tomber toujours sur le même fantôme est bien agréable. Ceci dit, les sprites ont une légère tendance à clignoter et, même si ça fait plus fantômatique, c'est parfois énervant (je reste poli). Les musiques d'ambiance qui accompagnent le tout sont souvent les bienvenues; quant aux bruitages, un peu plus de présence aurait été bien accueillie. En conclusion, un jeu bien réalisé techniquement mais qui a oublié de prendre en compte un facteur non négligeable: le joueur! D'où un intérêt limité, on a vite fait une indigestion de fantômes!

T.S.R.



EDITEUR : HAL
GRAPHISME : 13
MANIABILITE : 15
SON : 13
ANIMATION : 12

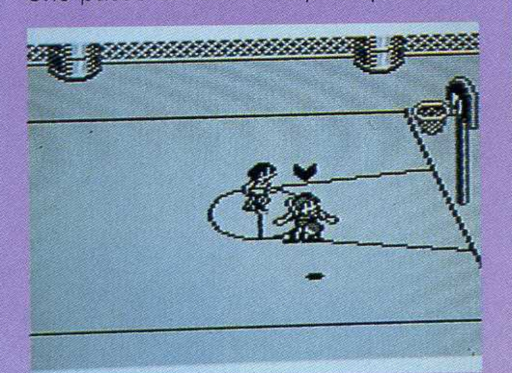


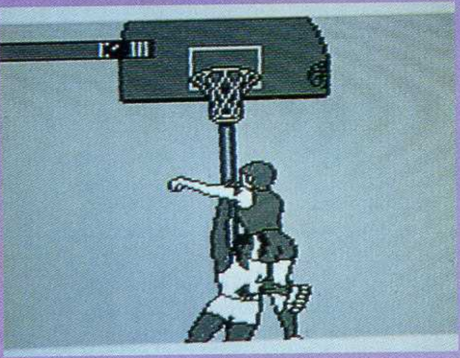


La mode des simulations de Basketball sur consoles est en ce moment tournée vers le One On One (un contre un), jeu qui ne permet de jouer qu'en solitaire contre un autre joueur sous le panier. Super Street Basketball va contre-courant puisque l'on peut jouer ici en Two On Two, ce qui est quand même bien plus marrant! Vous sélectionnez le mode de jeu (à deux avec le link ou contre la machine) puis deux joueurs parmi quatre proposés. Chacun possède ses propres caractéristiques que vous pourrez découvrir en regardant le mode CPU tourner (la Game Boy joue toute seule!). Ensuite, s'affiche l'écran d'options qui vous permet de choisir en combien de points se joue la partie et selon quel niveau de difficulté (il y en a trois). La pièce de monnaie retombée pour déterminer qui commence, le jeu peut commencer. L'action se déroule dans la raquette et le but est évidemment d'aller marquer des paniers. Vos joueurs sont reconnaissables à la petite flèche au-dessus de la tête. Celui que vous contrôlez en possède deux. En attaque, la tactique consiste à attendre que l'autre soit bien démarqué de son adversaire (qui le colle bien en général), tout en faussant compagnie à son propre adversaire (un simple mais brusque changement de direction fera l'affaire). Lorsque c'est le cas, hop! Une passe et l'autre n'a plus qu'à s'élever dans les airs pour marquer. C'est l'occasion d'assister à une scène de smash fort sympathique (vous guidez alors le smash, attention!). Très pauvre graphiquement, cette simulation lasse très rapidement et ce n'est pas la superbe séquence de smash au panier qui relève le niveau. Le Basket est un sport collectif; quand diable les éditeurs s'en rendront compte. Peut-être Konami qui nous prépare un Five On Five qui s'annonce mémorable, wait and see...

O PREZEAU

GAME BOY
70%





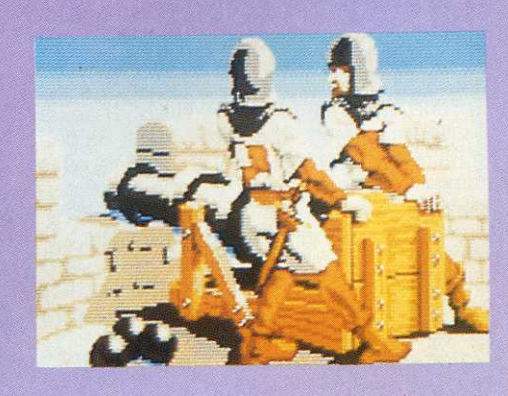
EDITEUR : VAP GAME
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 14
SON : 15
ANIMATION : 14
VU ET DISPO CHEZ EURO LOISIR

RAMPART



Sublime! Tout simplement sublime! A vrai dire, je ne vois pas vraiment ce que l'on peut ajouter de plus comme commentaire, à un jeu dont la réalisation graphique, aussi bien que sonore, n'a d'égal que sa jouabilité que l'on pouvait ne pas soupçonner sur cette console. Bien que je sois convaincu maintenant que la Lynx est La console à avoir dans les portables. Dans cette réplique on ne peut plus exacte du célèbre jeu d'Arcade, vous devez repousser, dans un premier temps, des navires hostiles cherchant à accoster et à conquérir vos territoires que vous avez mis des millénaires à établir. Ensuite, lorsque, pour l'intérêt du jeu, ces forces ennemies auront réussi à bâtir des châteaux forts sur vos Terres, vous devrez également les chasser à coups de bons vieux boulets de canon. Et que vous soyez en mode "beginner" ou "vétéran", le plaisir de blaster toute cette racaille envahissante est véritablement présent. Ensuite, vous établissez le lieu du château que vous voulez fortifier et à partir duquel vous allez lancer vos contre-offensives. Puis vous installez vos canons de la manière que vous voulez, à l'intérieur de cette fortification. Ensuite, c'est... la guerre! Pas de quartier! Les femmes et Ouglet's d'abord! Vous n'avez alors que quelques secondes pour faire subir à vos adversaires un maximum de dégâts, et pourquoi pas, couler définitivement leurs navires. Et c'est après qu'intervient la phase de reconstruction. Eh oui, comme disait un anarchiste Espagnol dont j'ai oublié le nom, "Tout détruire pour tout reconstruire". Et ce,en moins de 25 secondes s'iouplaît!
A vous de jouer pour essayer de blinder le plus possible votre camp. Ce jeu d'action/stratégie s'avère donc indispensable pour tous. La très belle présentation, les superbes voix digitalisées et pages d'écran vous feront passer des moments inoubliables, et, si vous reliez deux Lynx, vous goûterez enfin à la guerre, pépère, dans votre fauteuil.

TRAZOM



EDITEUR : ATARI
GRAPHISME : 18
MANIABILITE : 18
SON : 19
ANIMATION : 17



SUPER RAIDEN

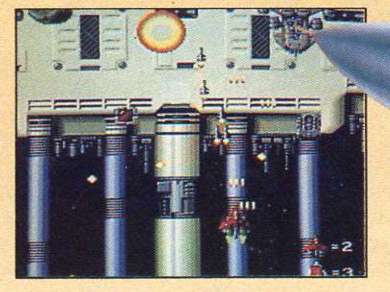
Dans la série, je ne comprends vraiment rien de ce qu'il se passe, il faut dire que là, je ne comprends vraiment rien du tout, mais alors que dalle. Bien que je respecte Hudson pour tout ce qu'il a fait jusqu'à présent, n'oublions pas qu'il est tout de même l'éditeur de trois des meilleurs Shoot'Em Ups sur PC Engine — 3 titres à rajouter — je ne comprends vraiment pas pourquoi ils ont décidé de distribuer à grande échelle Super Raiden alors que celui-ci est la copie conforme de tout-court Raiden que l'on avait déjà fort apprécié en carte. En fait, en cherchant bien, je ne vois qu'une seule et unique hypothèse: le son. En effet, c'est le seul changement entre ces deux versions. Et encore, puisque le son du tir des missiles et des rayons lasers est entièrement généré par la PC Engine. En fait, seule le fond musical change. Et là, on ne peut absolument rien reprocher. La musique



est belle, aguichante et s'écoule sur un rythme soutenu, tout comme le jeu d'ailleurs. Ah oui, le jeu, dans mon élan j'allais vous en parler, mais où avais-je encore la tête (NDLR: Encore dans les étoiles !).

Adapté des bornes d'arcade Raiden est un Shoot'Em Up qui, en fonction de la machine sur laquelle il fonctionne, connaît bien des malheurs. Très mauvais, voire archi nul sur Megadrive et sur Super Famicom, sur PC Engine nous avions été gratifié de la meilleure version. Et comme Super Raiden et Raiden sont absolument identiques, nous sommes donc en face de la meilleure version toutes machines confondues.

Durant les combats, c'est impeccable. On retrouve les mêmes sensations que dans Tiger Heli, les sprites sont gros, parfois même énormes, et se déplace avec une rapidité et une souplesse toute légitime lorsqu'on sait que Hudson est tout de même le concepteur de la PC Engine. La demi douzaine de niveaux qui scrollent tous dans les sensl, vous entraînera tout au long de votre guerre au-dessus de paysages variés et d'une bonne finesse de tracé. Certes nous ne sommes pas là en face d'un jeu en haute ré-



solution, mais rendons à César les honneurs qui lui sont dus.

En détruisant les plus gros ennemis qui sont également les plus difficiles à dégager, mais ça c'est normal, vous gagnerez des bonus qui augmenteront la capacité de tir de votre vaisseau. Si par malheur il venait à se faire détruire, vous les perdriez toutes, alors faites un petit peu attention à la multitude de petites bombes et de petits missiles qui pourront vous arriver sur la gueule, il y a en vraiment beaucoup. En plus de ces bonus, vous pourrez également récupérer des méga bombes qui une fois déclenchées libéreront une force d'énergie qui fera énormément de dégâts sur les ennemis qui se trouveront à sa portée. Il est préférable d'utiliser les bombes sur les ennemis de fin de niveau qui, comme d'habitude, sont les plus graves à descendre. Bien animé, bien réalisé, Raiden est un super jeu de tir. Mais si vous le possédez déjà en carte il est inutile que vous dépensiez bêtement votre argent en faisant l'acquisition de ce CD. Un truc plus intelligent serait de me le donner par exemple !

J'm DESTROY

EDITEUR : HUDSON SOFT
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 18
SON : 18
ANIMATION : 18



ALIEN SYNDROME

Ricky et Mary avaient pourtant réussi leur mission de sauveurs de la colonie spatiale Alpha. Une horde d'aliens avait pris position sur la planête et fait quelques milliers d'otages. Heureusement, vous aviez repoussé l'invasion avec brio et libéré les otages. Cinq ans après, le transporteur galactique Dagal envoie un message (et pas un "massage" comme il est écrit lors de la page de présentation, mort de rire!) de SOS qui parvient sur les téléscripteurs. Il semblerait que des entités extra-terrestres à l'aspect plutôt baveux se soient infiltrées dans le vaisseau galactique. Pour éviter une invasion imminente, le vaisseau se rapprochant à grande vitesse de la Terre, Ricky et Mary doivent rempiler, leur phaser à la main! D'autant que les aliens ont pris des otages. Le jeu consiste en une course contre le temps pendant laquelle vous devrez libérer tous les otages d'un niveau, éviter de vous faire gober par les moustiques-géants-galactiques et trouver la sortie. C'est à ce moment précis qu'à bout de souffle, vous devrez affronter le boss du niveau, un alien géant et hyper antipathique! La vue est de dessus et vous guidez votre personnage dans un scrolling multi-directionnel super fluide. Les éloges vont d'ailleurs pleuvoir en ce qui concerne la réalisation de ce jeu sur Game Gear. Les programmeurs font, en ce moment, de réels efforts en ce qui concerne les adaptations de jeux existant déjà sur Master System. La présente version est vraiment dédiée à la portable de Sega et tout la différencie des autres. Le personnage est réaliste et finement dessiné, tout comme les ennemis et les décors. Quand à l'action, elle est au rendez-vous, plutôt deux fois qu'une puisque ça tire dans tous les sens, les aliens pullulent et vous attendent aux coins de couloirs (véridique). Par contre, je trouve que l'action, aussi bonne soit-elle, reste quelque peu répétitive à la longue. Vous serez prévénu! Globalement génial, ce jeu fait plaisir à voir sur Game Gear. Ils se faisaient rares ces temps-ci.

OLIVIER





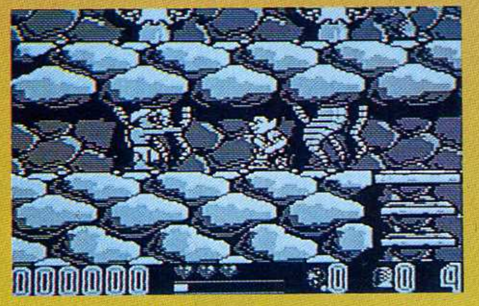
EDITEUR: SIMMS
GRAPHISME: 17
SON: 16
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 16

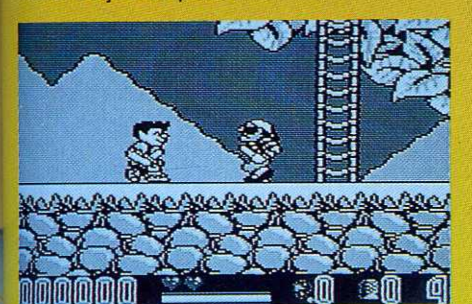
GAME GEAR
85%

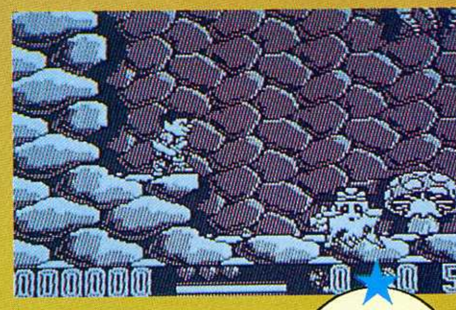


Océan n'arrêtera donc jamais de se jeter sur toutes les licences de films afin d'en faire une adaptation Game Boy dans la foulée? Non, et c'est tout à l'avantage du consommateur glouton de bons produits. Ainsi donc, vous voila campant le rôle de Peter Pan vingt-ans après. Ses deux enfants ayant été enlevés une nuit par un certain Hook (Crochet), notre citadin américain se voit dans l'obligation de rempiler, guidé en cela par le Fée Clochette. Vous vous retrouvez donc au coeur du Pays de Nulle Part, prêt à aller débusquer le Capitaine Crochet et ses sbires. Le jeu commence par la vue d'une carte du monde sur laquelle on peut distinguer les endroits que vous traverserez. Les niveaux ne sont accessibles que linéairement, à l'exception des deux premiers. Ce jeu de plates-formes et de combats reprend fidèlement les scènes du film, ce qui oriente de suite la catégorie de joueurs qu'il passionnera: les mordus de la baston et des sauts de branche en branche! Comme d'habitude, les déplacements se font au millimètre (souvent fatal, le millimètre de trop!) et les graphismes détaillés aident bien en cela! Cette super-production sur Game Boy ne détonne pas avec ses consoeurs du moment: animation souple, scrolling multi-directionnel parfait (la vue est de profil), mouvements réalistes, sprites assez grands et surtout des graphismes bien chiadés comme on aime. Le principe de ce genre de jeu, par contre, commencera peut-être à lasser les plus difficiles. Il est vrai qu'on ne fait que combattre, sauter et passer au niveau suivant en rêvant de terminer le jeu. Mais finalement, ne vaut-il pas mieux avoir un vaste choix de cartouches, donc d'univers différents pour ce genre de jeu, hein? D'autant que, je le répète haut et fort: ce jeu est terriblement beau...

OLIVIER







EDITEUR: OCEAN
GRAPHISME: 18
SON: 17
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 17

GAME BOY
90%

VU ET DISPO CHEZ EURO LOISIR





Après l'excellent Super Formation Soccer qui a encore bien des adeptes, Hat Trick Hero (le coup du chapeau, trois buts par le même joueur à la suite) est la seconde simulation de football sur Super Famicom.
Dans le stade où se déroule cette compétition, l'ambiance est frénétique, les spectateurs hurlent de tous les côtés pour voir leur champion mettre la pile à l'équipe adverse. Ils le savent bien, pour devenir champion du monde, il ne va pas falloir rester les bras croisés dans les tribunes, il va falloir donner de la voix pour encourager l'équipe que l'on soutient, et pas seulement pour un seul match. En effet, avant d'être de véritables bêtes et les idoles incontestées de tout un peuple. Il faudra faire fort, il faudra même faire très fort en battant à la suite sept équipes parmi les plus réputées et les plus huppées du monde. Le Brésil, l'Argentine, l'Allemagne, cela vous dit-il quelque chose?
Tout commence par le choix de l'équipe à contrôler. Une petit menu déroulant vous permettra d'effectuer cette sélection sans grande difficulté. Ensuite, vous devrez choisir votre type de jeu. Hat Trick Hero est une simulation qui peut se jouer seul, à deux l'un contre l'autre, chacun dirigeant alors un joueur dans la même équipe. Dans cette dernière option, une bonne entente sera nécessaire pour faire les passes, les tirs et pour marquer un maximum de but. Un menu vous donnant la possibilité de commencer dès le début par une série de tir au but (de penalty si vous préférez) est également présent. Cette partie du jeu pourra par exemple vous servir d'entraînement, ainsi vous serez moins désorienté lorsque la qualification pour le tour suivant ne se joue qu'à un tir au but.



Une fois ces différentes sélections faites, le coup d'envoi peut être donné par l'arbitre, l'homme en noir sur le terrain. Contrairement à Super Formation Soccer qui utilisait les capacités de la Super Famicom en matière de zoom, Hat Trick Hero est un jeu qui, à mon sens, pourrait parfaitement tourner sur toutes les machines (seize bits ou assimilées évidemment). Le terrain est vu de profil et se déplace de la droite vers la gauche et inversement. La proportion des joueurs est parfaitement respectée. Ni trop gros, ni trop petits bien souvent on a réellement l'impression d'être dans les tribunes.



Bon d'accord, c'est vrai, j'exagère un petit peu, mais à ce niveau il n'y a pas de problème, Hat Trick Hero est assez réaliste. Au cours du jeu, les principales règles du vrai football sont respectées. Lors d'une faute, l'arbitre pourra soit fermer les yeux, soit refiler un carton jaune, rouge, soit siffler une faute lorsqu'il jugera que celle-ci n'est pas trop importante. Si une faute est commise dans la surface de réparation, la sanction est immédiate et le penalty immédiatement sifflé. En fait, seule la règle du hors jeu n'est pas prise en compte dans Hat Trick Hero, mais je n'ai pas le souvenir d'un quelconque autre titre où elle ait été prise en compte.
Outre les dribbles que l'on peut réaliser avec facilité, cette simulation permet également de faire des passes, des tirs de loin, des retournés spectaculaires ou encore des têtes plongeantes tout à fait magnifiques. Pour cela, vous n'avez qu'à attendre la balle et tirer au moment adéquat. Si les joueurs sont parfaitement proportionnés, ils sont également bien animés et, d'une façon générale, ils se déplacent avec souplesse, avec ou sans la balle. Le principal problème de ce jeu réside en fait dans sa facilité; je ne sais pas si je suis une bête, mais en une demi-heure j'ai absolument remporté tous mes matches et suis devenu champion du monde en presque moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Trop facile donc tout seul, Hat Trick Hero est surtout excellent lorsqu'on y joue à deux. A deux on se fend vraiment la poire.

J'm DESTROY

SUPER FAMICOM 85%

EDITEUR : TAITO
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 18
SON : 16
REALISME : 16
VU ET DISPO CHEZ EURO LOISIR

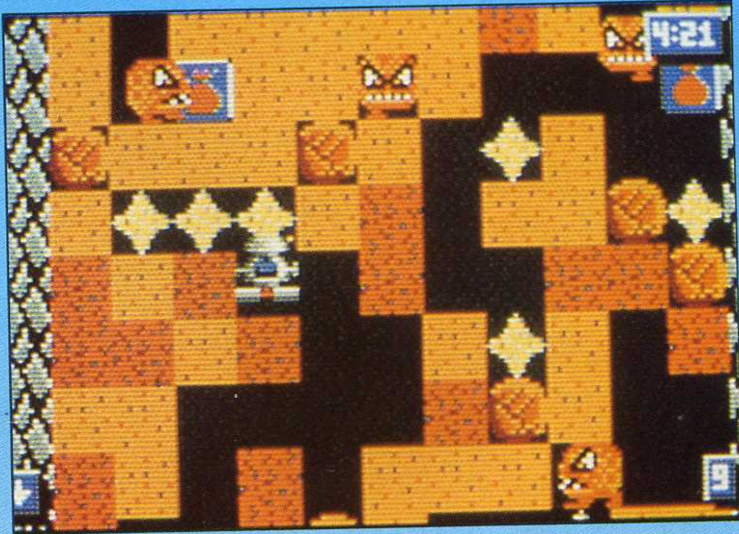


CRYSTAL MINES II



Vous avez sans doute tous déjà entendu parler du fameux Boulder Dash, un jeu dans lequel vous deviez creuser, ramasser des diamants, faire tomber des boules sur vos ennemis, tout en se dépêtrant de ces labyrinthes souterrains. Eh bien, c'est exactement la même chose qui vous attend ici: vous dirigez un Robot très docile, chargé de recueillir différents minerais, tels que le cristal -le principal-, le cuivre, ou d'autres un peu moins importants, que vos maîtres, qui en ont un besoin crucial, vous ont demandé de ramener.
Mais le problème, c'est que des monstres qui vivent dans les entrailles de la terre depuis des millénaires, ne veulent pas être dérangés par ce petit Robot fouineur, qui extrait, sans le savoir, la nourriture de ces Gronks. C'est ainsi qu'ils mettent au point différents pièges tout aussi machiavéliques les uns que les autres. Vous verrez ainsi la tête de votre fouine se faire écraser par de grosses pierres que vous aurez, par inadvertance, fait bouger, ou fait sauter à la dynamite. Je dois vous dire que vous trouverez sur place, dans ces dédales de la mort, des objets-bonus qui seront, bien sûr les bienvenus. Vous pourrez trouver plus d'objets que Crystal Mines I, comme de la dynamite, une scie égoïne avec laquelle vous ferez des massacres (à la tronçonneuse!) des boucliers... mais il faudra agir vite, car vous serez dépendant du temps qui passe pour tous les niveaux que comporte le jeu. Cependant, grâce à des codes, vous pourrez reprendre au niveau où vous étiez resté, pour essayer d'améliorer votre parcours. Au total, avec une grande maniabilité, de très bonnes musiques entraînantes, une belle durée de vie et de bons graphismes, la Lynx prouve, encore une fois qu'elle est loin d'être au placard et elle vous procurera encore des centaines d'heures de plaisir.

TRAZOM



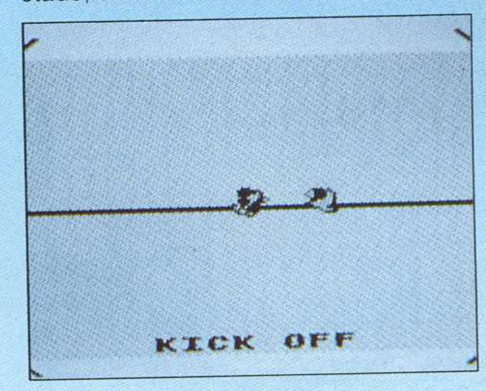
EDITEUR : ATARI
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 17
SON : 16
ANIMATION : 17

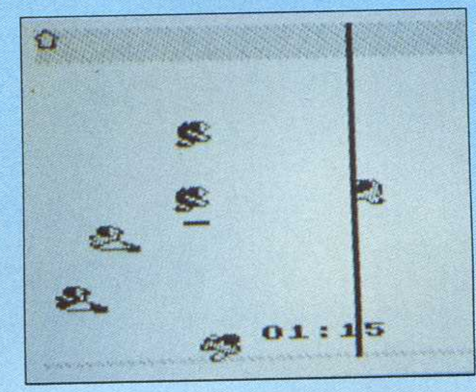
LYNX
88%



Qui ne connait pas Kick Off, le célèbre simulateur de football de chez Anco? Après avoir fait ses premières armes sur micros, sur lesquels il fait figure de référence en matière de simulation de football, le voici qui pointe son nez sur console. Toute la gamme Nintendo étant touchée, la Game Boy ne pouvait être en reste. Pour les puristes qui ne jurent que par ce jeu, soyez tranquilles, la conversion est réussie et l'on retrouve les mêmes sensations que sur les autres formats. Une seule différence, mais malheureusement de taille: le scanner (représentant le terrain entier et les joueurs) qui était placé en haut à gauche en transparence sur les autres versions est absent sur Game Boy. Sinon, on retrouve toutes les options qui permettent de jouer en coupe, en ligue, en championnat d'Europe, seul ou à deux avec un link. Vous pouvez aussi choisir le pays, la durée des mi-temps, la présence de vent ou non, le niveau d'arbitrage, la vitesse de déplacement des joueurs, le nom des petites copines du gardien du stade, etc... Kick Off est vraiment une simulation totale qui prime cet aspect plutôt que l'aspect ludique. Et c'est bien là que se fait la cission entre les fous de ce jeu et ceux qui détestent. Il est vrai que les graphismes sont sommaires, les joueurs minuscules et vus de dessus. De plus, il faut une sacrée dose d'habitude pour profiter de ce jeu rapide et réaliste à mort. Dans Kick Off, la balle ne colle pas aux pieds comme dans de nombreux foot sur consoles; il faut se battre, et c'est ça qui est bien !

O PREZEAU





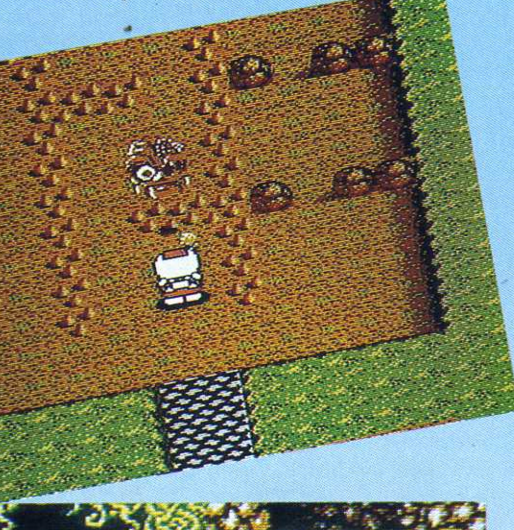
EDITEUR : ANCO
GRAPHISME : 12
MANIABILITE : 15
SON : 14
ANIMATION : 18
VU ET DISPO CHEZ EURO LOISIR



BLASTER MASTER



Un jour, un jeune garçon nommé Jason jouait avec sa tendre grenouille, qu'il avait appelée Fred, parce que Jason, il aimait bien ce prénom. Dans le jardin de Fred, comme dans tous les jardins du monde, il y avait un ENORME bloc d'uranium, soigneusement enfermé dans une caisse, et enveloppé dans une couche de papier crépon protecteur. Pour dire qu'il n'y avait ABSOLUMENT aucun risque de s'en approcher. Mais le malheur voulut que Fred, la grenouille sus-nommée, s'échappe et aille faire un tour près de cet ENORME bloc d'uranium, lieu commun de tous les jardins du monde. C'est beau, et, en plus, ça brille dans la nuit! Bref, voilà la grenouille devenue mutante et s'enfuyant au cœur des ténèbres d'un dédale souterrain. Jason, descendu pour la rechercher, trouva alors un véhicule d'exploration souterraine ainsi qu'une combinaison à sa taille! Oh ben ça alors! Pour un hasard... Jason se sentit alors condamné (un condamné n'étant pas obligatoirement un maudit imbécile!) à partir dans ces galeries qui, à vue d'œil, regorgeaient de monstre infâmes. Il fallait réagir devant la menace. Le destin avait parlé, en lui envoyant une combinaison de taille 42, pile sa taille !

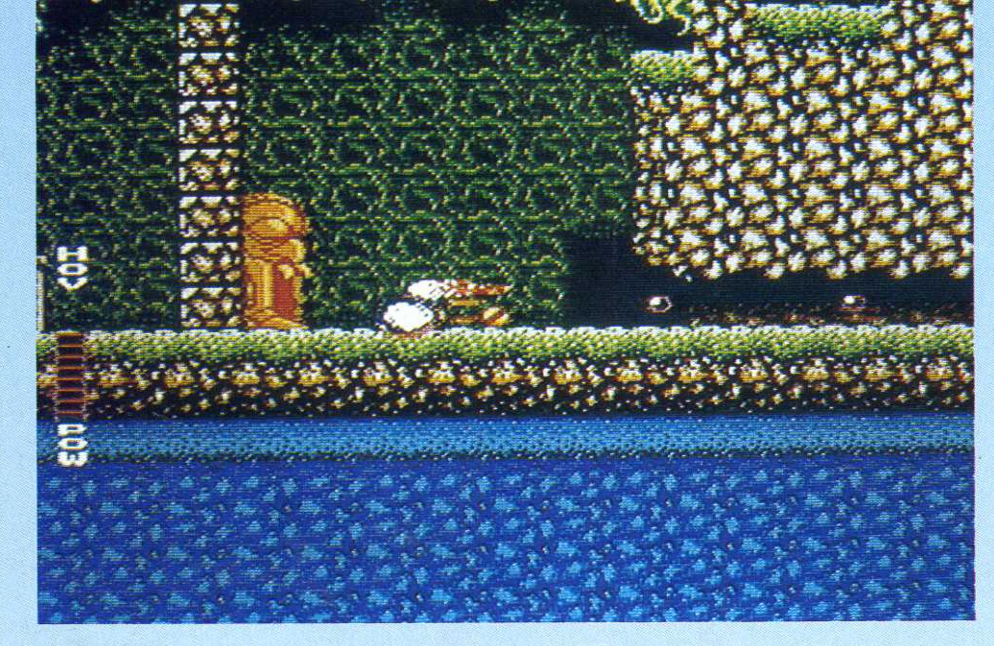


Blaster Master, hormis son scénario assez étrange, est un jeu excellent et je pèse mes mots (environ 3,5 kgs). L'action se déroule en fait suivant deux phases totalement distinctes. La première phase, c'est celle de l'exploration des lieux dans votre véhicule. Vous pouvez sauter et tirer sur tout ce qui bouge. A vous de trouver des portes qui vous mèneront dans des salles secrètes où l'essentiel vous attend. Dans ces salles, vous ne pourrez pas rentrer en véhicule, que nenni! Voici donc la seconde phase du jeu, celle qui se déroule à pied. Le sprite de votre personnage est ici beaucoup plus gros que ne l'était le véhicule ou bien encore ce même personnage, hors des salles. La vue est ici de "dessus", enfin presque, puisque l'angle de vue n'est pas exactement à 90°. Vous devrez dès lors pénétrer dans des pièces et y détruire des monstres grâce à vos pistolets et y trouver les masses de bonus. C'est aussi dans ce genre d'endroit que se cachent les boss de fin de niveau. Deux phases de jeux radicalement différentes mais qui se complètent à merveille.

L'intérêt du jeu est indéniable. L'esprit du jeu est en outre très axé sur un certain aspect d'enquête. Il faut trouver certains objets bien spécifiques et parfois revenir sur ses pas, parfois fort loin, pour trouver leur application. En conséquence, le jeu est très long. On regrettera cependant la mauvaise qualité de l'animation: les sprites ont tendance à disparaître sitôt que le véhicule s'approche de la bordure de l'écran, ce qui provoque parfois de bien mauvaises surprises. Sinon, les graphismes sont de bonne facture et la bande son se démarque par son entrain et sa vivacité. Le tout est suffisamment éloquent, Master Blaster est un programme sur lequel vos doux yeux pourront se poser sans risquer l'opprobe et l'avanie.

T.S.R.







EDITEUR : SUNSOFT
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 14
SON : 14
ANIMATION : 13

FAMILY STADIUM

N'attendez pas de moi que je face des éloges de cette simulation de Baseball. D'une part, parce que ce sport m'a toujours passablement barbé (sauf peut-être le Baseball 2020 de la Neo Geo), mais aussi parce que Family Stadium est un petit peu ridicule par rapport à ce qui se fait sur Super Famicom à l'heure actuelle.

Après avoir effectué les sélections d'usage lorsqu'il s'agit d'une simulation, vous voila parti dans une série de matches qui devraient, lorsque vous les remporterez, vous porter au sommet de la hiérarchie mondiale. Le premier problème que vous rencontrerez est que toutes les options à l'écran sont écrites en Japonais. Dans le menu principal, je décide donc de prendre la troisième option qui se présente à mes yeux. Il y a quelques autres menus que je ne vous détaillerai pas, mais qui, de toute évidence, ont une incidence sur la suite du déroulement de l'épreuve. Le jeu commence, et d'une façon pas vraiment très forte. C'est dingue, je n'en crois pas mes yeux. Je regarde la machine, vérifie les connections, scrute le moniteur, mate la péritel, suis le cheminement du fil... Non, il n'y a pas de doute, je ne me suis pas planté, c'est bien de la Super Famicom dont il s'agit. Pourtant à l'écran, on est loin d'y croire. Le terrain est vu de face, le batteur de dos et le lanceur est situé juste devant lui. Pour une approche d'une simulation de Baseball, pour l'instant, rien de bien exceptionnel, c'est monnaie courante de visualiser le terrain de la sorte. Ce qui l'est nettement moins, c'est d'avoir des graphismes de cette qualité. C'est vrai, je vous assure, je croyais sincèrement que l'on m'avait fait une mauvaise blague en branchant sur le moniteur à la place de la Super Famicom, une NES toute bête. Vous rendez-vous compte de mon étonnement? Oui, je sais, on ne va pas s'étendre des jours et des jours sur le sujet, on le sait maintenant: les graphismes sont pourris. Si les graphismes sont moches, les joueurs sont également particulièrement laids. Boudinés comme c'est pas permis, ils se transforment carrément en amas de pixels sur pattes lorsque la balle est frappée et que l'on rentre dans une vue de l'aire de jeu (de trois quarts haut). Niveau sonore, ce n'est pas beaucoup mieux et là aussi, il y a de quoi être déçu. Mais bordel de zeus, pourquoi diantre avoir réalisé un jeu de la sorte. Certes, en ce qui concerne les options de jeu (en Tong, je le répète), Family Stadium semble être assez performant, mais que faire quand on voit une réalisation autant bâclée. A part lorsqu'on réalise un Homerun, ce qui n'arrive pas très souvent, aucune disposition particulière n'a été prise pour utiliser les capacités de la machine. Au Japon, très certainement destinée (le titre pourrait le laisser supposer) aux plus jeunes joueurs (les quatre cinq ans), cette simulation qui ressemblerait plutôt à un jeu sur le baseball n'a, à mes yeux, aucune raison d'exister, à moins que je n'ai rien compris. Mais au fait, y avait-il quelque chose à comprendre dans Family Stadium?

J'm DESTROY







SUPER FAMICOM 40%

EDITEUR: NAMCOT
GRAPHISME: 10
ANIMATION: 10
SON: 12
REALISME: 10
VU ET DISPO CHEZ EURO LOISIR



Un wargame nippon, voilà qui change des précédents Impressions.

Le Japon, on le sait, est un pays hyper compliqué. Il faut dire que pour unifier un tel pays, plus proche de la dentelle d'îles que de l'idée qu'on se fait habituellement d'un continent, les choses n'ont pas été faciles. Samuraï, le jeu, vous propose donc de vous replonger dans cette trouble période de l'histoire du japon dont le nom que lui ont donné par la suite les historiens résume bien la situation tordue à laquelle vous aurez à faire face: époque Sendoku. Pour ceux qui ne parlent pas le jap' couramment, je traduis: "Pays en guerre contre lui-même". Tout commence donc au XVIème siècle, dans l'île Honshu, principale île du Japon. Au début du jeu, le pays est composé d'une multitude d'états dirigés par des Daimyo (seigneurs) qui se livrent une guerre sans merci. Pour des raisons de simplicité évidentes, vous n'aurez pas à combattre cette multitude de seigneurs mais un seul d'entre eux: Obinaka. Du coup, le but du jeu consiste à se partager le gâteau, ce qui est déjà assez ardu. En début de partie, vous incarnez Usaka San et commencez avec cinq villes. L'objectif est de conquérir 5 villes qu'Obinaka avait volé à votre père dans le passé. Non seulement il s'agit de faire augmenter vos possessions, mais surtout, de laver un terrible affront car votre père fut tué à l'époque et au Japon, on ne rigole pas avec les ancêtres. En terme de jeu, la chose se passe sur deux types d'écrans: une carte du Japon, sur laquelle des icônes représentent vos forces et celles de l'adversaire; un écran en gros plan qui montre les armées se déplaçant. La carte du Japon permet d'allouer à chaque ville un certain nombre d'hommes.



En début de partie, un écran vous informe de vos carractéristiques de départ. De plus, on assiste dans la fenêtre de gauche à l'habillage des Samuraï. C'est dingue le nombre de couches de fringues que ces types avaient sur le dos.

A première vue, on pourrait croire qu'il s'agit là d'un wargame de plus, mais ce serait mal connaître Impressions, éditeur décidément très dynamique dont chaque nouveauté apporte des améliorations aux produits précédents. Ainsi, lorsque vous possédez une ville, cette dernière augmente de taille et reçoit chaque année 15 points.

Au bout de huit ans, la ville n'évolue plus. Cependant, si la ville vient à tomber aux mains de l'adversaire, le compteur est remis à zéro, le logiciel estimant que le siège de la ville l'a un peu esquinté. Le bon plan, c'est que ces points, appelés koku (quelle chance!) permettent d'acheter des hommes, du matériel, etc.

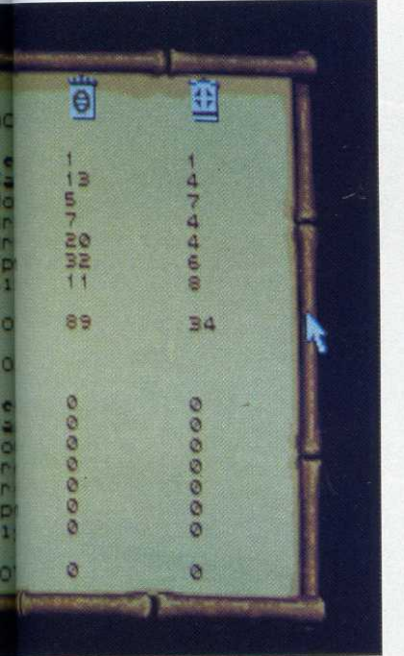
Comme dans Civilisation, on peut attribuer à chaque ville un certain nombre d'hommes chargés de la garder tandis que le reste patrouille aux alentours. Naturellement, plus la ville augmente, plus grand est le nombre d'hommes qu'elle peut entretenir. Mieux encore, ces hommes peuvent battre le rappel dans la campagne environnante afin de recruter de nouvelles troupes.

Autre subtilité, une idée toute simple rend ce wargame assez intéressant à long terme: si vous recommencez une autre partie, les villes - les vôtres et celles de l'adversaire- sont replacées de façon aléatoire sur la carte et comme les déplacements sont gérés en fonction de la configuration du terrain, le jeu est chaque fois très différent.



Avant les combats, un (ou plusieurs) écran de ce type apparait.

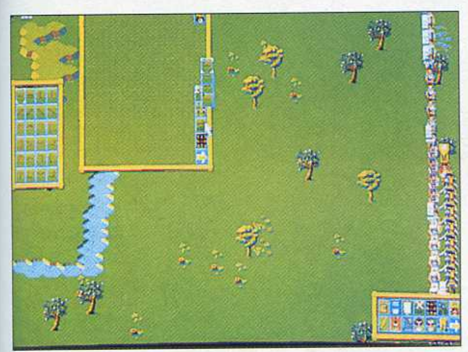
URAI







La carte générale, lorsqu'on clique sur l'une des villes en notre possession, permet d'un coup de souris de configurer la composition de l'armée. Il est très important, pour gagner, de trouver le juste équilibre entre les troupes gardant la cité et celles écumant la campagne environnante.



Une fois en mode combat, on retrouve la présentation "carte d'état major" qui fait -à juste titre- la réputation de l'éditeur.

testé sur PC par Moulinex

Passons sur le son, agréable mais pas vraiment déterminant dans ce type de jeu et attardons-nous sur le graphisme, superbe et surtout très lisible. En effet, comme dans Rork's Drift et autres Cohorts du même éditeur, les combats se font en gros plan, chaque homme étant visible à l'écran. C'est donc très beau et surtout très pratique et beaucoup plus parlant que les sempiternels drapeaux sur fond nid d'abeille qu'on voit encore trop souvent dans nombre de wargames. Une autre caractéristique intéressante de ce logiciel réside dans l'emploi systématique et intelligent de la souris, avec laquelle il est possible d'accéder à toutes les commandes. Enfin, sachez que Samuraï permet de jouer seul contre l'ordinateur ou bien à deux joueurs humains.

GRAPHISME VGA 16 — SON ADLIB 15
ANIMATION 14 — DIFFICULTE 16

90%

Taille : 2,5 Mo. Disponible sur PC. Notice VF : 16.

LAST FIGHTER TWIN

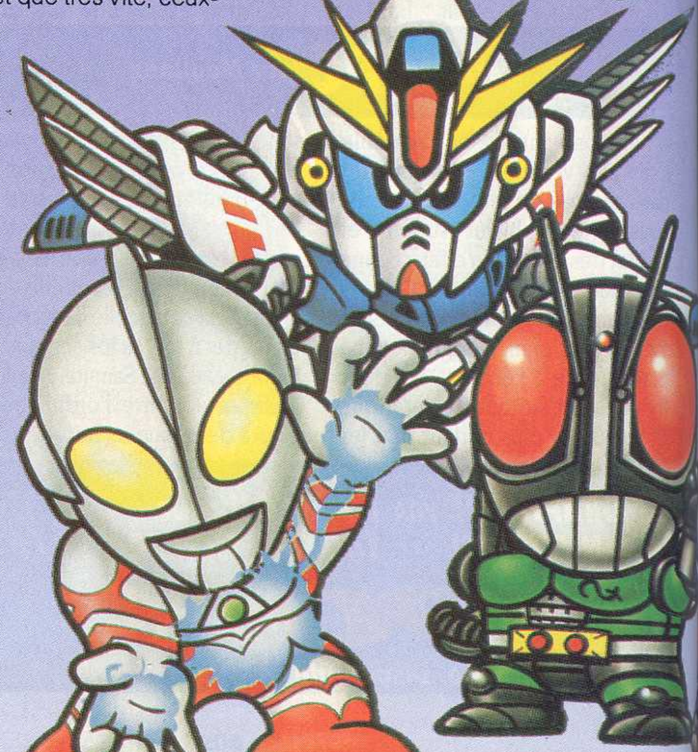


Inconnu encore jusque là, Banpresto est l'éditeur de cette séquelle des Dodges. Les Dodges, vous le savez certainement maintenant, sont des caricatures de héros ou de personnages. Dans le cas qui nous intéresse ici, ce sont les robots qui ont été utilisés et détournés pour devenir les dodges.
Voila, dans Last Fighter Twin, vous êtes donc aux commandes d'un drôle de petit robot qui devra se démêler comme il le pourra des tonnes de catastrophes qui n'ont rien de naturelles, qui tomberont sur le coin de sa carcasse métallique.
Pas très grand, ressemblant un peu à D2-R2, le célèbre robot de la Guerre des Etoiles, notre camarade computorisé s'en va en chasse à la recherche de ses camarades de lutte, retenus prisonniers par une bien mystérieuse organisation. Cette organisation prépare un gros coup, qui, selon toute vraisemblance, devrait mettre la terre en danger. Devant cet état de fait, l'huile bouillonne dans ses vaisseaux en fibres optiques, et bien décidé à remettre de l'ordre dans tout cela, il vient vous demander de l'aide. Le coeur gros, l'âme généreuse, vous acceptez. Mais qu'avez-vous fait là? Vous ne le savez pas vraiment.
Si, esthétiquement, Last Fighter Twin est assez hors du commun, le jeu en lui-même reste d'une façon générale assez classique. En fait, il ne s'agit ni plus ni moins que d'un simple petit jeu de baston à la Streets Of rage pour les possesseurs de Megadrive ou à la Final Fight pour les amoureux de la console high-tech de Nintendo. Pour sortir des embrouilles qui vous barreront la route de tous les côtés et pour délivrer vos copains, vous allez devoir mettre le paquet et user de vos pieds et de vos poings. Oui mais voilà, le problème c'est que très vite, ceux-ci ne suffisent plus vraiment pour venir à bout des millions de catastrophes féeriques qui vous tombent dessus. Pour vous aider, vous aurez la possibilité de sélectionner et de combattre avec un autre robot, qui lui, aura des capacités et des aptitudes de combat différentes des vôtres, et ce, à n'importe quel moment des échauffourées. Par la suite et en fonction du nombre de robots que vous serez parvenu à libérer, vous pourrez en sélectionner d'autres, puis d'autres encore. La ruse est, bien entendu, de savoir quel robot utiliser dans quelle circonstance. Des armes magiques pourront également vous servir, mais celles-ci sont en nombre limitées, n'en abusez donc pas too much. Sachez les conserver et les utiliser au moment le plus propice, et ça, seule l'expérience vous le montrera.
Animée par un scrolling horizontal sur deux plans, l'animation de Last Fighter Twin n'est pas gigantesque, mais il faut dire qu'il n'y a pas grand-chose à animer. Si le robot répond bien aux commandes lorsqu'il est tout seul (comme un grand) à l'écran, dès que deux ou trois ennemis surgissent, c'est une autre paire de manches. Bien souvent, il devient pratiquement incontrôlable et ses chances de pouvoir sortir indemne d'un combat sont pratiquement nulles. Assez imaginatif au niveau des sprites, Banpresto reste un jeu moyen qui vous fera cependant passer des moments agréables.

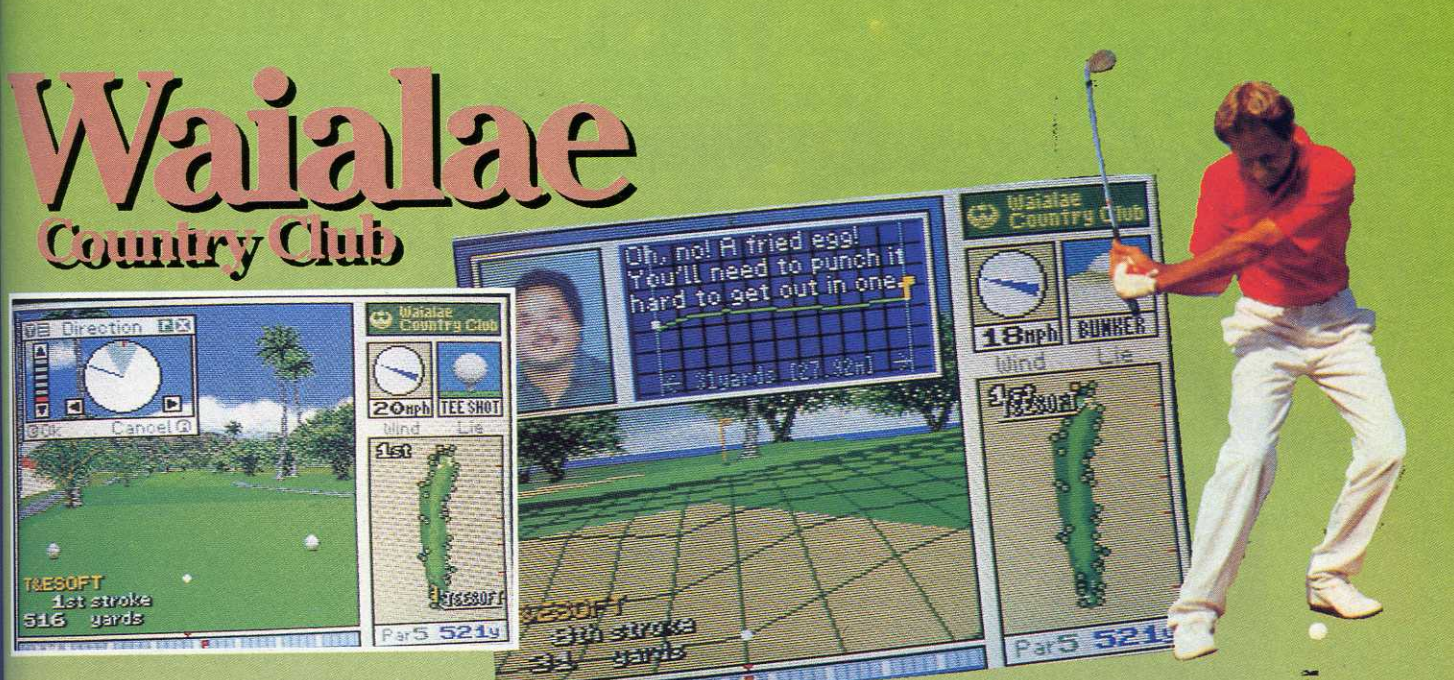
J'm DESTROY

EDITEUR : BANPRESTO
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 13
SON : 15
ANIMATION : 14
VU ET DISPO CHEZ EURO LOISIR



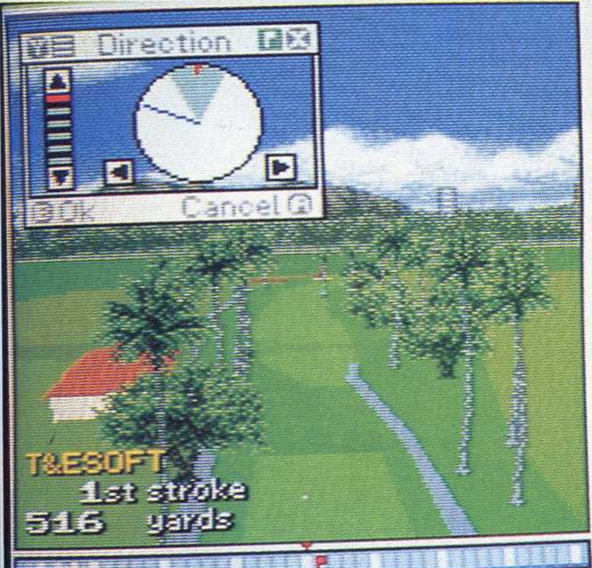


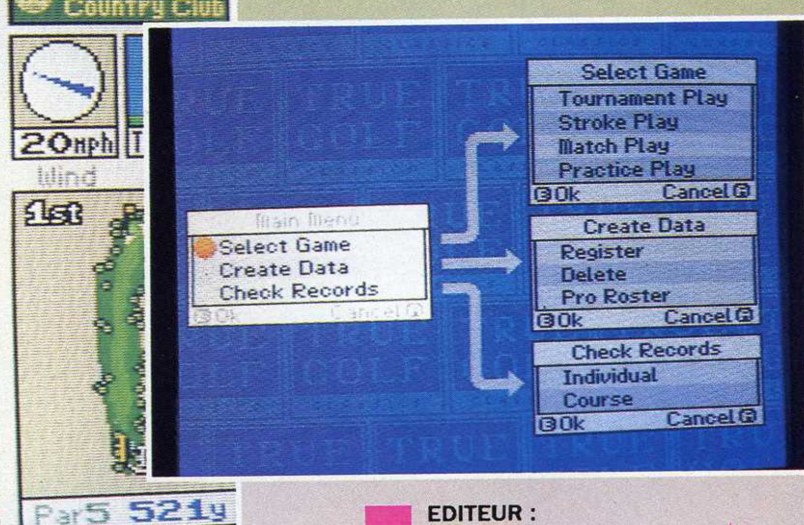
Waialae
Country Club



Il y a quelque temps déjà, durant les premiers mois de commercialisation de la Super Famicom au Japon, une simulation de golf répondant au patronyme d'Augusta fut lancée sur le marché. La cartouche qui contenait ce titre avait la particularité d'avoir en son sein un coprocesseur mathématique, permettant de faire des calculs plus rapides qu'à l'ordinaire; ainsi, avec cette simulation, le joueur pouvait mater le parcours sur 360 degrés, ce qui, avouons-le, était plutôt agréable.
Lorsque j'insérai la cartouche de Waialae dans la fente de la petite américaine, quelle ne fut pas ma surprise quand je découvris que cette simulation était presque identique à la précédente. Certes, les différents trous avaient changé, mais dans le concept, dans la manière de jouer, c'était la même chose. Et finalement tant mieux, puisque Augusta était l'une des meilleures simulations et, en tout cas, l'une des plus complètes qu'il m'ait été permis de voir jusqu'à présent sur console. Outre les divers paramètres que l'on trouve en général dans ce genre de titre, comme la force du vent, les différentes pentes sur le terrain, les difficultés dues aux rouges, aux arbres ou aux bunkers, on y trouve également des milliards d'options qui permettent d'améliorer grandement son intérêt. Tout d'abord, il est possible de sauver ses parties, et cela, sous plusieurs noms différents; ensuite, lors de la fête de la balle, il est possible de lui donner de l'effet à volonté en fonction de la position de vos pieds et du moment où vous frappez la balle. Un curseur se baladant sur cette dernière vous permet ainsi de choisir l'endroit qui vous satisfait. Toute une panoplie de clubs est également disponible, du PW en passant pas le SW et par toute la gamme des fers et des bois; il faudra bien noter les distances propres à chaque club pour optimiser chacune de vos frappes. A cet effet, un parcours d'entraînement vous donnera toutes les distances que vous désirez et dans toutes les conditions, il suffit d'essayer pour voir. Incroyablement sophistiquée, cette simulation de golf n'est pas à mettre entre toutes les mains. Si le mois dernier nous vous avions présenté Super Birdy Rush en précisant que ce titre était enfantin, ici, c'est tout le contraire. Il est riche, très riche même et d'une réalisation superbe. Puisqu'on parle de la réalisation, attardons-nous y quelque peu. Comme je vous l'ai précisé dans la première partie de ce test, la cartouche de Wiailae possède un coprocesseur permettant des calculs plus rapides. Ainsi, où que vous soyez sur le parcours, à tout moment, vous pouvez parfaitement vous rendre compte de la situation en trimbalant un curseur situé dans le bas de l'écran pour faire tourner le décor. Bien que cette possibilité soit très sympathique et agréable à utiliser, il est toutefois regrettable que cette rotation ne s'effectue pas en temps réel. Bien exécuté graphiquement, accompagné par une animation (lorsque le joueur exécute son swingue) excellente, Waialae est actuellement le meilleur jeu de golf sur Super Famicom qui en comporte déjà pourtant beaucoup. Un seul petit reproche, la balle ainsi que les calculs de rotation se font un petit peu trop lentement à mon goût, mais à part cela, tout est parfait.

J'm DESTROY





EDITEUR : T. ESOFT
GRAPHISME : 17
REALISME : 19
SON : 16
ANIMATION : 17
VU ET DISPO CHEZ EURO LOISIR



BUILDERLAND

Attention, je tiens avant toute chose à vous mettre en garde des "a priori". Si les graphismes de ce jeu vous paraissent un peu enfantin, ne vous y fiez pas. Buiderland est un jeu réservé aux grands, car il demande réflexes et réflexion. Après visionnement de ce jeu ou lecture de ce test, si certains peuvent croire que Builderland est une basse copie de Lemmings, je tiens tout de suite à mettre les points sur les "i", il n'en est rien. Ce n'est qu'une version remix, eh eh eh....

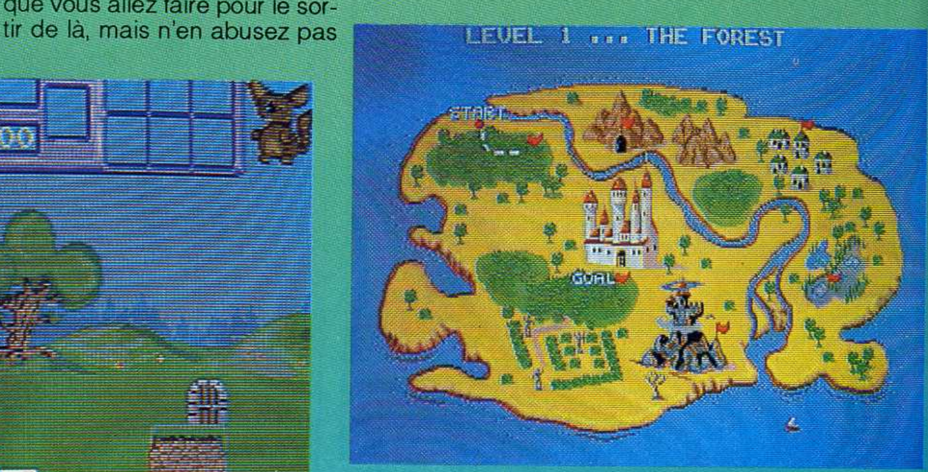
Voilà je vous explique. A l'écran un petit garçon pas franchement très intelligent, disons le, même carrément très con, s'est perdu dans un monde qu'il ne connait pas. Ne me demandez surtout pas ce qu'il faisait là, je n'en sais rien du tout. Et comme ce petit bonhomme est foncièrement bêten il ne sait faire qu'une seule chose: aller tout droit. Les obstacles, les trous, les escaliers, lui, il s'en fout carrément; il fonce tête baissée sans rien comprendre à rien. C'est donc à vous de réfléchir pour lui.

Pour qu'il puisse retrouver son chemin, vous allez devoir entièrement construire sa route. Ainsi, tous les éléments du décor peuvent se déplacer à l'aide d'un curseur que vous seul pouvez diriger. Une crevasse? Hop vous prenez le rocher qui se trouve à l'autre bout pour combler le trou. Une pente trop importante pour qu'il puisse y grimper? Prenez l'escalier un peu plus loin et placez-le sur la pente. Un ennemi qui se pointe pour brutaliser notre petit bonhomme? A vous de l'éliminer aussi radicalement que possible pour qu'il puisse continuer sa route.

A chaque niveau, il faudra donc réfléchir, anticiper les événements et agir vite, très vite même, pour que ce petit être stupide puisse retrouver son chemin. Un bonus time vous permet tout de même de temps à temps de le bloquer pendant quelques instants, ce qui vous donne un peu de temps pour réfléchir à ce que vous allez faire pour le sortir de là, mais n'en abusez pas trop, car à tout moment, ce garçon pourra se remettre en route et vous causer des problèmes. tout au long de sa balade, ce personnage pourra ramasser des objets dont il pourra éventuellement se servir dans les niveaux suivants: une pioche pour creuser le flan d'une montagne, un téléporteur pour carrément sauter une étape, un casque pour se protéger des stalactites par exemple, etc... Bourrée de pièges et d'énigmes, toute l'action se déroulera sur six niveaux, lesquels seront conclus par un monstre contre qui il faudra lutter en utilisant les objets que vous aurez trouvés, au préalable. Entre les nuages qui se déplacent, les rochers qui ne peuvent bouger qu'une seule fois et les différents ravins infranchissables (ou presque), je vous garantis que votre matière grise aura de quoi fonctionner.

Suffisamment original dans son concept pour attirer une bonne partie des joueurs qui sont lassés des Shoot'Em Up, la réalisation de Builderland est cependant tout juste honnête. Les scrollings ne sont pas irréprochables et surtout les graphismes pêchent énormément par manque de complexité. A certains endroits, on a même parfois l'impression d'être devant un jeu dessiné par des enfants. Assez intéressant, par contre, dans son déroulement, Builderland vous donnera l'occasion de joindre à vos réflexes un peu de matière grise. Ce qui est de plus en plus rare sur cette machine.

J'm DESTROY



EDITEUR: MICROWORLD
GRAPHISME: 13
ANIMATION: 13
MANIABILITE: 15
SON: 17
VU ET DISPO CHEZ EURO LOISIR



La famille est dans sa maison, le film dans les salles, et le jeu d'Ocean dans les rayons des magasins. La vie est d'une simplicité parfois déroutante.

Addams



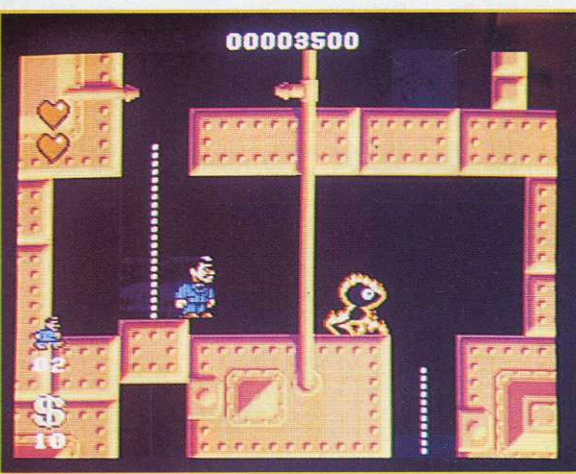
La maison de la famille Addams annonce déjà la couleur, avec ses fondations penchées qui rappellent une tour italienne casse-gueule.

ADDAMS FAMILY : LES PRESENTATIONS

Regardez autour de vous: votre famille, vos parents, vos sœurs, vos frères, vos grand-parents, votre chien et son ami, le poisson rouge. Regardez-les bien, car dans un instant ,vous les trouverez communs et bien rangés. Aussi tarés soient-ils. La famille Addams n'est composée que d'êtres complètement cinglés, bizarres (très) et inquiétants (un peu). Une présentation rapide s'impose.

Gomez est le chef de famille, toujours bien mis, la moustache bien taillée, il est de loin le plus normal des Addams, en apparence du moins, son klonkage du crâne est beaucoup plus intérieur que les autres. Gomez est marié à Morticia, sorte de veuve noire aux tenues aussi extravagantes que sombres. Gomez et Morticia ont deux enfants, une fille, Wednesday, et un garçon, Pugsley. Wednesday joue à la poupée, comme toutes les petites filles de son âge, sauf qu'en général les enfants préfèrent que leurs Barbie aient une tête sur les épaules. Les enfants sont généralement joyeux et souriants, mais Wednesday n'a jamais fait un sourire de sa vie. Pugsley mène une vie presque normale, il sourit, il va à l'école, et il fait des bêtises dans le dos de ses parents. Il pourrait devenir le parfait enfant modèle s'il n'avait pas tendance à avaler des mixtures étranges que lui prépare sa grand-mère. Justement, tiens, parlons-en, de la grand-mère, cette vieille sorcière. On l'appelle Granny, c'est elle la cuisinière de la maison, ce qui est déjà une raison suffisamment valable pour ne jamais accepter une invitation à dîner dans la maison Addams. Granny arpente souvent les rues de la ville, avec sa machine à fabriquer du brouillard, ainsi les voitures se rentrent dedans, les automibilistes meurent, et la vieille cuisinière récupère de la chair fraîche pour préparer ses plats. Depuis peu, Fester a rejoint la famille Addams. Il est le frère de Gomez (enfin pas tout à fait, mais ne dévoilons pas tout), qui l'avait perdu de vue depuis bien des années. Son apparence inquiétante est contrebalancée par le sourire permanent qu'il affiche. Ou peut-être est-ce cela le plus inquiétant? Tout ce petit monde dispose d'un majordome aux allures de monstre de Frankenstein, Lurch, pour le service, pour toute sorte de services. Mais une famille ne peut être une vraie famille si elle n'a pas d'animal de compagnie. La famille Addams n'échappe pas à cette règle, et c'est Thing qui

Morticia -Angelica Huston - la mère.



Gomez se promène dans une chaudière géante, il doit éviter les personnages en feu, les flammes qui sortent des murs, tout en faisant bien attention à ne pas se faire écrabouiller par des blocs qui montent et qui descendent.

tests



Wednesday - Christina Ricci - la fille.

remplit la fonction du chien de la maison. Bon, ce n'est pas tout à fait un chien, pas du tout même, Thing est une main, une simple main sans bras, sans corps, sans rien, une main qui se balade et qui a son indépendance.





Gomez peut entrer dans cet arbre s'il a envie de s'aventurer jusqu'au cœur de la Terre, mais, s'il est curieux, il ira faire un tour en haut des branches, histoire de combattre contre un oiseau géant. Un cœur d'énergie supplémentaire l'attend s'il l'élimine.

ADDAMS FAMILY : SUR LES ECRANS

La famille Addams a déjà commencé à envahir notre vie à tous, avec les affiches qui annoncent le film dans le métro, sur tous les murs, avec les articles dans les magazines (un de plus avec celui-ci, hop). Mais l'invasion avait déjà commencé il y a un bout de temps, souvenez-vous du feuilleton en noir et blanc, déjà complètement cinglé. Cette œuvre était destinée à un long métrage avec plus de moyens.

Préparez-vous aussi à subir l'attaque des requins du marketing, qui ont déjà fait leurs preuves pour Batman ou les Simpsons, pour ne citer que des titres récents, la Famille Addams risque bien de se décliner en T-Shirts, en casquettes, en poupées (sans tête?), en enclumes gravées à l'effigie des héros du film, ou en pin's. Aux Etats-Unis, il existe déjà deux jeux officiels: un jeu de plateau et un jeu de carte. Comme tous les films grand-public de ces dernières années, Addams Family existe aussi sous la forme d'un flipper, c'est Bally qui est dans le coup (NDLR: un des meilleurs du moment!). Oui, on n'a pas fini d'entendre parler de cette famille de tarés, surtout si le film obtient le succès qu'il est en droit d'attendre.

Penchons-nous maintenant sur ce qui nous intéresse, à savoir la version micro, Amiga en l'occurence, mettant en scène Gomez et sa famille.

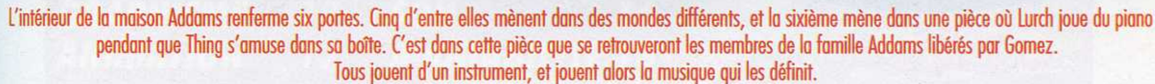
ADDAMS FAMILY : LE JEU (OUAIS!)

C'est la catégorie "jeu de plates-formes" qui a été retenue par les programmeurs d'Ocean pour l'adaptation d'Addams Family. Le joueur dirige Gomez, le père de famille, dans de très nombreux écrans, en le faisant sauter, se baisser, éviter des monstres, leur sauter dessus, ou même nager et voler. Le but du jeu est très simple, la maison de la famille Addams et ses alentours renferment cinq mondes étranges remplis de monstres et de sales bestioles. Dans chacun de ces mondes est retenu prisonnier un membre de la famille, à savoir : Morticia (la femme de Gomez), Fester (le frère de Gomez), Pugsley et Wednesday (les enfants) et Granny (la grand-mère). Seuls Lurch le majordome et Thing "l'animal de compagnie" de la maison ont été épargnés et attendent tranquillement dans une pièce









L'intérieur de la maison Addams renferme six portes. Cinq d'entre elles mènent dans des mondes différents, et la sixième mène dans une pièce où Lurch joue du piano pendant que Thing s'amuse dans sa boîte. C'est dans cette pièce que se retrouveront les membres de la famille Addams libérés par Gomez.
Tous jouent d'un instrument, et jouent alors la musique qui les définit.
Mais ce n'est pas tout, une autre porte s'ouvrira quand Gomez aura libéré tout le monde. Autre porte, autre monde, donc.



Thing - la main de Christopher Hart - l'animal de compagnie.


Fester - Christopher Lloyd - l'oncle.

que Gomez réunisse tout le monde.

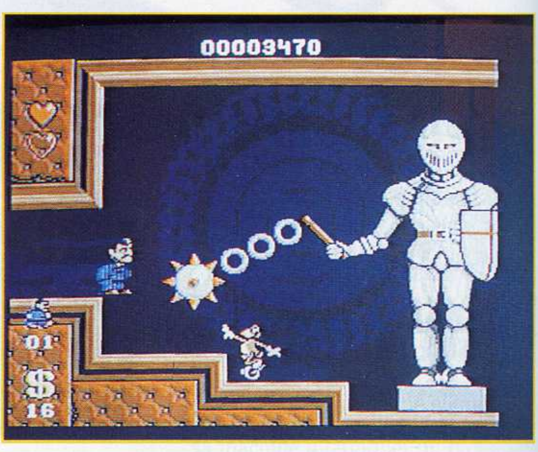
Malheureusement, pour libérer chaque membre de la famille Addams, Gomez devra lutter contre un incontournable Boss de fin de niveau. Et encore, s'il arrive jusqu'à lui, car les niveaux en eux-mêmes sont déjà très difficiles à traverser, il faut sauter de plate-forme en plate-forme, il faut pousser des manettes, trouver des passages secrets, et surtout ne pas se perdre dans les dédales monstreux des mondes que cache la — décidément bien étrange — maison Addams.

Au départ, Gomez a cinq vies, qui lui permettront de recommencer au niveau où il se trouvait avant de mourir. Pour chaque vie, Gomez dispose d'énergie, symbolisée par des cœurs rouges, qui se vident quand le héros se fait toucher par un ennemi. Tout au long du jeu, Gomez pourra heureusement ramasser des cœurs qui le revitalisent. Pour lutter plus facilement contre toutes les sales bestioles qui vivent dans les 5 mondes qu'il devra explorer, Gomez peut bénéficier d'options, comme cette basket qui augmente sa vitesse de déplacement, ou ce bouclier qui fait tourner une boule d'énergie autour de lui. Dans des salles secrètes, Gomez pourra aussi récupérer de nombreuses vies, et des dollars qui servent de points pour la partie.

Le jeu étant très vaste, les programmeurs ont installé un système de mots de passe bien utile qui vous permet de reprendre le jeu, là où vous l'aviez laissé. Enfin, pas à n'importe quel point, puisqu'un mot de passe ne vous est délivré qu'après élimination d'un boss de fin de niveau.

Gomez s'impatiente, il a hâte de retrouver sa famille, alors dépêchez-vous de le diriger pour qu'il s'agite et qu'il parcourt cette maison inquiétante, la maison de la famille Addams.


Pugsley - Jimmy Workman - le fils.

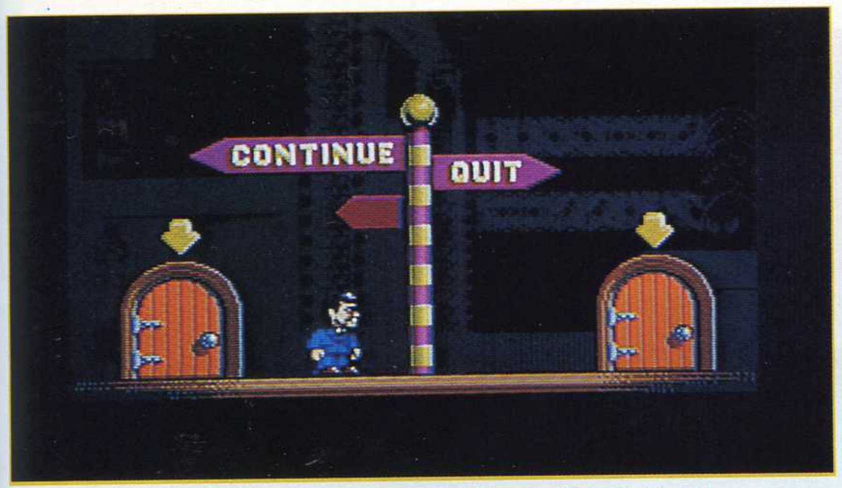






Certains niveaux ressemblent vraiment à un parcours du combattant, avec leurs obstacles tous les 3 mètres : guillotines, pics acérés, canons, boulets tournants, sans compter les monstres qui foncent sur notre héros.

tests



Mon dieu, j'hésite, qu'est-ce que je... oh, je continue? Non, non, j'arrête, c'est trop... je... oOooooOooh et puis tant pis (NDLR: cesse de te prendre pour Goossens, Seb).



Granny - Judith Malina - la grand-mère.



La cuisine de la maison est bien étrange, on y trouve des cafetières, des théières qui marchent toutes seules, des aquariums avec des jambes ou des cuistots fous qui veulent découper Gomez en rondelles.



Lurch - Carel Struycken - le majordome.



Gomez - Raul Julia - le père.



Gomez n'a pas peur, il plonge, il nage, il sait tout faire. Le bouton de feu qui servait à sauter, lui permet d'agiter les bras pour crawler comme un nageur professionnel.



testé sur AMIGA par Seb

Le principe du jeu est classique, traverser des niveaux pour affronter des Grands-Méchants-Monstres et délivrer des amis, il n'y a rien, en effet, de bien original. Mais on s'en fout, aucune importance, tant pis, hop. Addams Family est parfaitement bien réalisé, et c'est bien plus important. En fait, Addams Family rappelle directement les jeux que l'on peut avoir sur consoles (le jeu existe d'ailleurs sur Super Famicom), avec sa maniabilité excellente, sa rapidité, sa fluidité, et ses nombreuses surprises.

Les graphismes sont très réussis, les sprites fins et colorés se déplacent parfaitement. En plus, le jeu est amusant et vaste. Addams Family devient en fait la référence du genre sur Amiga, il est très difficile de s'arrêter de jouer quand on commence une partie, on a envie d'en découvrir plus, d'aller plus loin.



GRAPHISME	17	SON	16
ANIMATION	17	MANIABILITE	18

96%

Disponible sur Amiga.

ETERNAM

Infogrames vous souhaite la bienvenue dans un monde étrange, beau et dangereux.



Dans ce logiciel d'aventures/rôles, vous incarnez le gagnant d'un jeu futuriste. En fait de prix, vous allez devoir payer de votre personne puisque vous voilà parachuté dans un archipel formé de 6 îles qu'il va falloir explorer. En fait, on peut presque dire que Eternam comporte 6 jeux différents puisque chaque monde, peuplé d'androïdes extrêmement sophistiqués, est censé reproduire une époque précise de l'histoire. Il y a un monde "Médiévaloïde", un monde "Révolution française", un monde "Hight Tech", un monde à la Dungeon et Dragon version asile de fous, un monde reproduisant la surface de la lune, etc. Cet artifice du scénario permet donc d'évoluer dans un jeu extrêmement riche et, ce qui ne gâche rien, très drôle (pour ceux qui connaissent, plus proche de "La fin de tous les chants" de Moorcock que de Mondwest). De nombreuses incohérences historiques se produisent en cours de jeu et de plus, un passage existant pour aller d'une île à l'autre, les régions frontalières entre deux mondes sont généralement peuplées de gens bizarres. Là déjà, c'est prétexte à de nombreux gags mais les scénaristes ne se sont pas arrêtés en si bon chemin, aussi, c'est un véritable vent de folie qui secoue le jeu, sans pour autant que la chose soit trop tirée par les cheveux. Il faut dire que pour progresser, vous allez devoir résoudre de nombreuses énigmes et remplir une multitude de mini-quêtes. Le but global de l'aventure est de survivre et de passer d'une île à l'autre; toutefois, pour y réussir, vous devrez interroger des gens, lesquels vous apprendront que Machin peut vous en dire plus ou vous confieront un objet à donner à Bidule. Les dialogues, qui se font suivant le principe du questionnaire à choix multiples, permettent de diriger la conversation de la façon vivante (dans notre jargon on appelle ça QCM. Dans d'autres jargons, on appelle ça maïeutique mais personne ne sait ce que veut dire un tel mot. Qu'importe, revenons-en au sujet principal). En ce qui concerne la présentation, plusieurs styles cohabitent: à l'extérieur, les décors sont en 3D caméra subjective, alors que les "dungeons" reprennent le visuel Sierra. Dans ce cas, on assiste au déplacement de son personnage. De plus, lorsqu'une scène particulière se déroule, on a droit à un zoom VGA de type Wing Commander ou Underworld. En un mot comme en cent -mais plutôt comme en cent car je suis bavard-, Eternam est un jeu très drôle, très riche et très imposant puisque le territoire reproduit dans ce jeu équivaut à 512 Km2!





Afin de ne pas punir les possesseurs de PC lents, le jeu permet d'afficher la fenêtre 3D en petit. Cela dit, un essai sur 286 16 Mhz s'est révélé assez rapide en grand écran.



Lorsqu'on est tué dans le premier niveau, on est réincarné par un médecin. Admirez au passage le squelette de votre personnage, rendu visible par l'écran de rayon X. Une fois tiré d'affaire, on se retrouve chez le duc qui donne alors une indication, de plus en plus précise si l'on persiste à se planter.





Cette jeune et jolie personne animée vous accueille en début de partie et intervient de temps en temps.

Suivant les époques, le graphisme diffère. Ainsi, à la révolution, on évolue dans un village d'une beauté rare en dépit de la maladresse des pêcheurs à la ligne. Je n'en dis pas plus.





De nombreuses énigmes doivent être éclaircies pendant la partie. Ici, on reconnaît les célèbres leviers. A votre avis, faut-il bouger les deux ? Ou celui de droite ? Ou de gauche ? Ou aucun ?

testé sur PC par Moulinex

C'est beau, beau, beau. Très très beau, même. Non seulement le graphisme est superbe mais mieux encore, de nombreux détails émaillent le jeu: par exemple, lorsqu'on passe devant un miroir, on voit son reflet (sauf si le miroir est en panne); certains tableaux suivent les gens des yeux, etc. En ce qui concerne le son, la version testée n'était pas finalisée à ce niveau, aussi, je me garderai de tout commentaire. La présentation générale du logiciel est, elle aussi, très soignée: ainsi, le passage d'un menu à l'autre, dans le style Thalassa, est très bien vu. Seul petit manque, il faut jouer au clavier car la souris n'est pas gérée mais franchement, on s'y fait très vite. Sachez qu'une version CD ROM est prévue. Cette dernière comportera de la musique qualité CD et les personnages parleront en français. Pour avoir eu un avant-goût de certaines tirades, je vous garantis que ça promet de dépoter un max.



GRAPHISME VGA	**18**	**SON**	**-**	**95%**
ANIMATION	**18**	**DIFFICULTE**	**16**	
NOTICE VF	**-**	**Taille : 5 Mo**	**Disponible sur PC**	

LURE OF TH

A la fois aventure et rôle, ce superbe jeu Virgin vous occupera de nombreuses heures.

Dans ce jeu, vous incarnez un héros assez moyen, appelé Diermot. Tout commence dans un cachot d'où il va falloir se sauver. Ceci fait, ce qui ne devrait pas poser de problème, Diermot va rencontrer d'autres personnages et, de fil en aiguille (c'est une expression, en réalité, ce serait plutôt "de rencontres en discussions"), vous allez apprendre ce qu'on attend



En début de partie, vous devez vous échapper d'un cachot. Pour cela, il faut y attirer le garde et l'enfermer. Du coup, lorsqu'on regarde au travers d'un soupirail, on peut voir le garde faire les cent pas. Voilà qui illustre bien le souci du détail de ce logiciel.

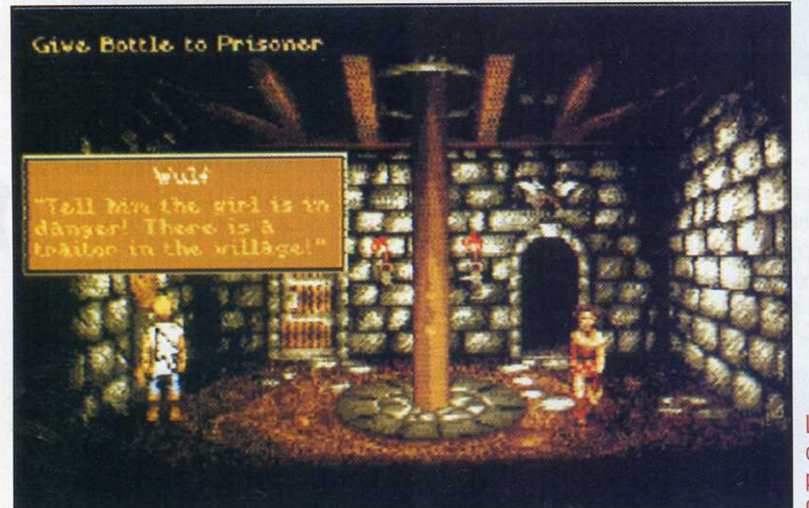


Le graphisme est superbe et, comme dans les jeux Sierra, de petites animations renforcent le réalisme (des oiseaux se posent sur une barrière, des personnages passent, etc.).

réellement de vous. Votre première mission est de vous rendre au village afin d'y rencontrer le forgeron et lui confier un message. Chemin faisant, ce dernier va vous apprendre qu'une jeune femme a été enlevée. Bon, je vois que vous avez compris, va s'agir de délivrer la doulce dame oiselle (comme on dit, "oncques ne vit plus belle qu'icelle"). Naturellement, comme on ne se refait pas, il faudra, au passage, dessouder un dragon. Bon, on voit que le fond de l'histoire n'est pas d'une invention remarquable mais qu'importe, c'est le reste qui compte: a priori, Lure of the Temptress est assez proche de l'esprit des jeux Sierra, en ce sens qu'il vous permet de vous déplacer dans de nombreux lieux animés. Toutefois, et c'est là que le logiciel prend toute sa dimension, le déroulement de l'histoire est traité comme dans un JdR classique, évitant au joueur de se trouver bridé par un système de jeu parfois trop linéaire.



Ratpouch, un serf que vous aidez à s'échapper, va vous suivre fidèlement pendant tout le jeu. En tout, vous pourrez diriger 3 personnages

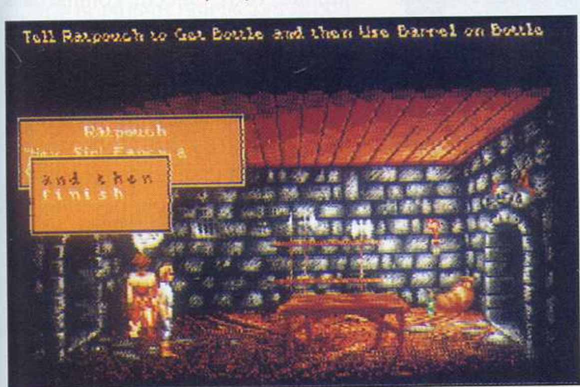


Lorsque vous irez délivrer Wulf, ce dernier vous confiera votre première "quête", à savoir: prévenir le forgeron qu'une jeune femme est en danger et qu'il y a un traître dans le village.

tests

TEMPTRESS

Le jeu (il sera intégralement traduit en français) comporte de nombreux gags. Par exemple, l'auberge s'appelle "The Severed Arms", jeu de mot basé sur le double sens de "Arms" comme King's Arms -Aux Armes du roi- et ici "Severed Arms" qu'on pourrait traduire par "Auberge du bras amputé".

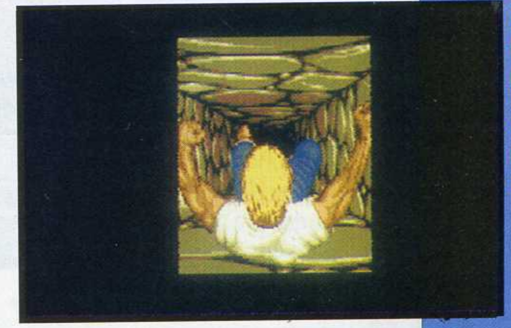




Lure of Tempress permet de donner des ordres extrêmement complexes aux personnages qui vous accompagnent en utilisant des phrases du type: "Demande à Machin d'aller dans la buanderie, de prendre la bouteille, de la remplir avec le robinet et de la donner à bidule puis d'aller à l'auberge demander à Gwyn des renseignements sur le puits, de parler à l'étranger, d'aller chez l'herboriste, de lui donner la barre de métal et de fermer la porte". Par exemple. Mais si. Depuis "The Hobbit" ou quelques jeux Infocom, on n'avait pas vu ça.



Pendant la partie, vous pourrez interroger de nombreuses personnes à propos d'un lieu, d'un objet, d'une personne, et continuer la conversation par arborescence en choisissant une phrase dans un menu. A noter qu'ici, malgré le nombre impressionnant de personnages évoluant sur l'écran, l'animation reste rapide.



De temps en temps, on peut admirer de superbes scènes intermédiaires animées.

testé sur ST par Moulinex

Le graphisme, entièrement animé, est très joli et les déplacements, bien que le ST ne soit pas (ou plutôt ne soit plus) un foudre de guerre dans ce domaine, sont relativement rapides. C'est d'autant plus méritoire que les programmeurs n'ont pas lésiné sur le nombre de personnages se déplaçant ni sur les animations "gratuites" (eau en mouvement, animaux vaquant à leurs occupations, etc.). Autre particularité digne d'éloges, les personnages se déplacent intelligemment et font d'eux-même le tour des obstacles (et en dépit de ce qu'on pourrait penser, c'est pas simple à programmer).

La musique, superbe, ne gêne pas le joueur et les bruitages renforcent le réalisme de nombreuses scènes. Côté ergonomie, c'est du tout bon: la souris dont les deux boutons sont gérés, offre l'opportunité de jouer d'une main sans réveiller l'autre. Comme dans les jeux Access, le curseur se modifie lorsqu'il passe sur un objet ou un personnage utile.

Enfin, notons que la séquence de présentation du jeu est particulièrement belle.

GRAPHISME	**17**	**SON**	**15**
ANIMATION	**15**	**DIFFICULTE**	**16**
NOTICE VF	**-**		

94%

Disponible sur PC et ST.



DARK

Dark Seed a été programmé aux USA par Cyberdreams pour la nouvelle compagnie anglaise Mirage. Les auteurs de Dark Seed n'en sont plus à leur coup d'essai, ils ont travaillé sur: Bards Tale, Dragon's Lair, Flintestones, Goonies, Indiana Jones, Might and Magic III, TV Sports, Defender of the Crown, et la liste continue. Dark Seed est un jeu d'aventure de science fiction et d'horreur unique, inspiré de l'œuvre de H.R. Giger, artiste extraordinaire, dont l'imagination macabre nous a déjà amené Alien, Aliens III et Poltergeist. En utilisant ses peintures et ses dessins, en les digitalisant, en les scannant, l'équipe des 25 programmeurs, graphistes et animateurs a réussi à créer un jeu d'aventure exceptionnel, qui repousse les frontières délimitées jusqu'à maintenant dans le genre.



Vous êtes dans la peau de Mike Dawson qui travaille dans une grande entreprise de prestige où il est président de département, mais qui passe plus de temps à ses activités d'écrivain de science-fiction. Mike tombe sur une annonce dans les journaux proposant une magnifique maison Victorienne à la vente. Cherchant la paix, le silence et un endroit où trouver l'inspiration, Mike Dawson décide que cette maison constitue l'endroit idéal où s'installer. D'ailleurs, le prix de vente est si faible qu'il serait criminel de laisser passer une telle affaire. La visite de la maison, ne fut pas une mince affaire, il était tard dans la nuit, et de nombreuses pièces étaient sombres. Après avoir fait une offre, Mike Dawson fut surpris de trouver tous les intervenants aussi arrangeants, le propriétaire qui voulait rester anonyme, l'agent immobilier qui acceptait tout sans discuter, étrange. En moins de 7 jours, Mike obtenait une année sabathique de son entreprise et se préparait à vivre, sans le savoir, un cauchemar inimaginable.

Le jeu est séparé en deux mondes, celui que nous connaissons tous, celui de la vie de tous les jours, et celui plus obscur d'une civilisation mourante. Le joueur dirige Mike dans son exploration du monde courant mais aussi de l'autre monde. Votre objectif, comme dans tout jeu d'aventure, est de résoudre des énigmes, d'agir auprès de personnes et d'objets et de trouver et d'entrer dans le monde Gigeresque des créatures biomécaniques. Dawson doit essayer de stopper ces créatures venues pour détruire l'humanité, mais elles sont puissantes, très puissantes, bien au-delà de notre compréhension. Les créatures ont besoin d'un cobaye humain, d'une victime, et pendant son sommeil, Mike se voit introduire un embryon dans le crâne. Dans 3 jours, si Mike ne réussit pas à résoudre toutes les énigmes, l'embryon va éclore, va le remplacer dans son corps et une nouvelle génération de créatures commencera à envahir la terre et à tuer tout ses habitants humains. C'est à vous de découvrir et d'entrer dans le monde des créatures.

Vous vous réveillez avec un mal de tronche carabiné, et la première chose à faire consiste à trouver un médicament. Apparemment, il n'y a pas la moindre pillule dans la salle de bain mais vous obtiendrez bien vite un message codé, indiquant comment faire disparaître votre migraine. Irez-vous faire un tour en ville, ou allez vous faire le tour de la maison? N'oubliez pas que le temps joue contre vous.

Aucun indice ne vous est donné, mais quand vous déplacez le curseur à l'écran, avec la souris, le joystick ou le clavier, celui-ci se transformera en point d'exclamation quand vous pourrez inter-agir avec un objet. Exécuter une action, prendre ou déplacer. L'interaction avec tous les objets est asez impressionnant. Dirigez-vous vers la salle de bain, prenez une douche, buvez un verre et marchez vers le couloir. La bâtisse est immense, vous pourrez le constater



SEED

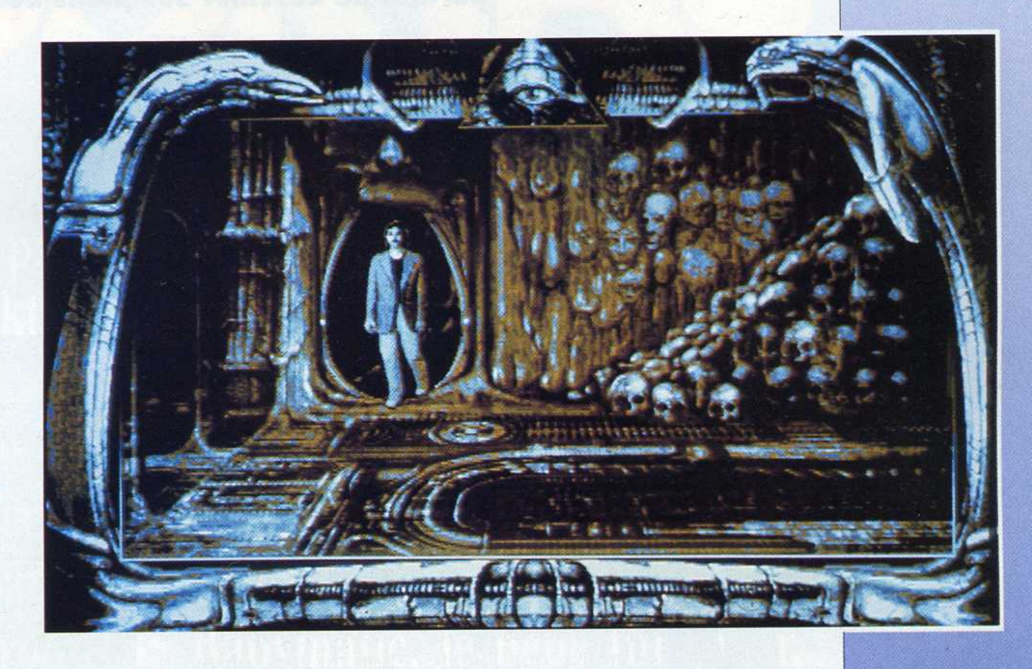
Le monde torturé de Giger est enfin à votre porte, grâce au couple Mirage/Cyberdreams. Aiguisez vos cauchemars.

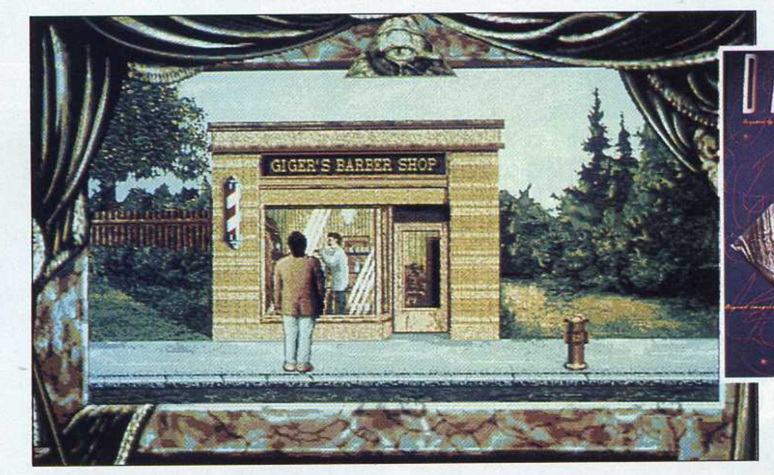
quand vous trouverez un plan un peu plus tard. Quittez la maison et vous pourrez vous rendre à la ville ou au cimetière.

De nombreux objets sont là pour vous abuser, ils ne servent à rien, vous devrez donc les examiner tous. Quand vous déplacez le curseur sur un objet, un icone d'information s'affiche et indique ce que vous pouvez prendre ou utiliser. Dans le garage, vous trouverez des outils, en avez-vous besoin? En cliquant en haut de l'écran vous obtenez votre inventaire, vous démarrez d'ailleurs la partie avec un peu d'argent. Il est bien sûr possible de sauvegarder une partie, il est même conseillé de le faire assez souvent. Tout le jeu est basé sur l'interaction, et laisse grande place à votre intuition.

Les lieux sont vastes et nombreux, le scénario est riche et bien foutu. Dark Seed n'a rien à voir avec les jeux Sierra, où l'intérêt vient plutôt du fait qu'on vous balance dans un autre monde avec d'autres codes et des actions dignes de jeux; ici, toutes vos actions sont extrêmement réalistes, logiques. Chaque pièce que vous visitez est magnifique, dirigez-vous vers le cimetière, et là, le cauchemar pourra vraiment commencer.

Une énigme bien difficile à démêler, mais des choses tellement incroyables vont vous arriver, que cela vaut le coup d'être tenté.





DARK SEED
H.R.GIGER
CYBERDREAMS

MEGASTAR joystick

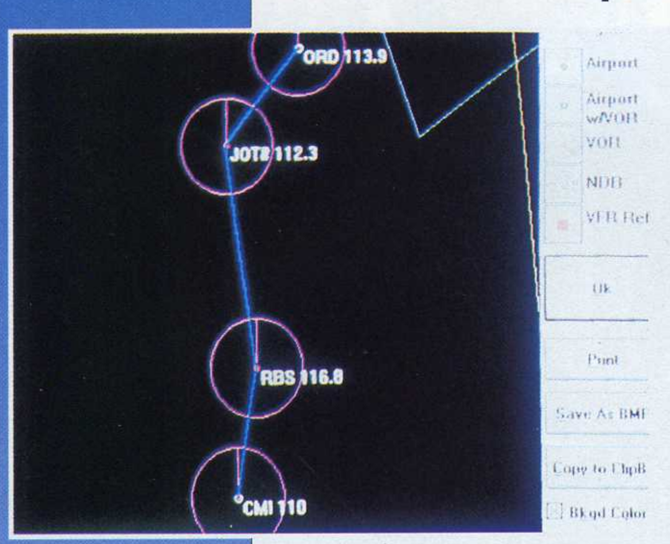
testé sur PC par Derek Dela Fuente

L'interface de contrôle avec le joueur comprend tout ce qu'on a l'habitude de trouver dans les jeux de ce genre, avec de superbes voix digitalisées, des effets sonores très réussis, un sytème de contrôle, de click, très rapide et facile à utiliser où il n'est jamais utile de taper au clavier, et avec des tonnes de séquences animées, Dark Seed est vraiment un très bon jeu. Le plus impressionnant étant bien sûr l'aspect graphique, avec sa palette de couleurs sinistres sur des écrans macabres, avec les animations superbes du personnage principal. L'animation d'un personnage qui marche est souvent le principal défaut des jeux de ce type, mais dans Dark Seed les mouvements sont fluides avec toutes les proportions gardées, quelle que soit l'échelle utilisée. Mike marche, s'allonge, grimpe et ramasse des objets comme si vous étiez en train de regarder une télévision, les animations de Mike sont d'ailleurs tirées des mouvements d'une véritable personne, enregistrés avec une caméra et reportés sur ordinateur. Une attention toute particulière a été portée aux ombres et à la lumière, ainsi qu'à reporter toute l'ambiance du monde de Mr Giger. Le scénario du jeu en lui-même, ainsi que son déroulement, passionnera les joueurs les plus exigeants. Pour l'instant sur PC uniquement, Dark Seed devrait voir le jour sur Amiga très bientôt.

GRAPHISME VGA 18 SON 18
ANIMATION 18 MANIABILITE 16
96%
SON Sound blaster et Adlib. Disponible sur PC.

FLIGHT PLANNER

Complément quasi-indispensable de FS4, ce programme de Mallard Software permet de dessiner ses plans de vol.



Mine de rien, et tant pis si je fais des jaloux, il se trouve que Flight Sim est mon logiciel préféré depuis des années: c'est pour FS2 que j'ai troqué mon C64 contre un Atari ST et si j'ai lâchement abandonné ce dernier, c'est pour FS4 sur PC. Je raconte ça, ce n'est pas pour jouer les anciens combattants, mais pour vous dire que je suis passionné et que Flight Planner est à réserver aux passionnés. Si vous n'avez jamais lu le manuel de FS4 ou si vous n'arrivez à atterrir qu'une fois sur dix, sans vent et en zigzaguant sur la piste, laissez tomber, ce logiciel ne vous apportera rien de plus.

Bien, maintenant que nous sommes entre passionnés, laissez-moi vous présenter la chose. Flight Planner est un logiciel de "CPVAO" (Conception de Plan de Vol Assisté par Ordinateur !) qui va vous permettre de créer des environnements de vol, aléatoirement ou à la main.

Contrairement à Flight Designer qui ne s'attache qu'à l'aspect des décors, FP offre l'opportunité de générer des routes aériennes cohérentes prenant en compte IFR, VFR, VOR et autres NavAid). De même, lorsqu'une route est créée, le logiciel gère le type d'appareil (au choix) et informe le concepteur des éventuelles incohérences: par exemple, si votre appareil est un Boing ou un Concorde, on vous préviendra si l'appareil n'a pas assez d'autonomie pour relier deux aéroports éloignés. Dans le même ordre d'idée, un menu permet de calculer automatiquement les couloirs de descente ATIS en fonction du vent, ou du "finess" (rapport entre la vitesse, l'angle de descente et la distance à parcourir) si l'emplacement de la piste oblige le pilote à passer de 5000 à 10 pieds en deux secondes et demi (par exemple dans une vallée).

Enfin, le mode Windows (voir technique) autorise la visualisation des différentes routes et il est possible d'imprimer ses créations.

Reports Utilities Database Options Help

Listing Of Available NavAids - [sd-1.fpd]

Type letter to jump to]:

Full Name	North	East	Alt
ACTON	13330	13014	0
Acadiana Regional	12025	15087	23
Robert Mueller Munic	12376	12909	633
BURNS FLAT	14606	12571	0
Hutchinson County	14876	11824	3054
BORGER	14943	11828	0
BIG SPRING	13460	11604	0
Stephens County	13495	12569	1282
Beaumont Municipal	12128	14221	30
BRIDGEPORT	13683	13008	0
Jefferson County	12065	14288	16
BEAUMONT	12064	14275	0
Brownsville-South Pa	10476	12808	23
BROWNSVILLE	10475	12825	0
Baton Rouge Metropol	12216	15381	72
BATON ROUGE	12202	15323	0
BLUE RIDGE	13659	13521	0
Brownwood Municipal	13069	12508	1387
BROWNWOOD	13125	12506	0
Childress Municipal	14289	12142	1952
CHILDRESS	14271	12142	0

Previous | Next | Sort by: Desc / Prefix | Ok

File Edit Bookmark Help

Contents | Search | Back | History | << | >>

heading. This gauge needs to be periodically set during flight to keep it accurate (with changes in the speed of the gyroscope, small calibration errors can occur).

OMNI BEARING INDICATOR - Also know as OBI. This instrument is used to track VOR stations. When a VOR station is tuned in on the corresponding navigation radio, the OBI will come 'alive'. Turn the OBI (or sometimes referred to as OBS for Omni-Bearing-Selector) knob (the V key of FS4 for IBM) until the needle centers. If the gauge says TO, then you can fly directly at the VOR by turning to the heading at the top of the display. If the gauge says FROM, then you can fly directly away from the VOR by turning to the heading at the top of the display. The heading at the bottom of the display is the opposite direction of whatever heading is showing at the top.Note: Even if you are not using the OBI to track VOR's, they can be helpful for pattern flying around an airport. (Assuming left-hand pattern) Simply set the OBI to the runway heading and then glance at the (1) top heading to get the heading for your final leg, and (2) bottom heading for your downwind

testé sur PC par Moulinex

Ce logiciel est livré en deux versions tenant sur la même disquette. L'une, assez moche mais puissante tourne sous DOS; l'autre, superbe et très très puissante tourne sous Windows 3.0. Cette dernière, qui constitue en fait une remise à jour du Shareware RMMFP/W, dispose, de plus, d'un gigantesque fichier HELP comportant de nombreux trucs sur l'utilisation de FS4. A noter que le serveur Compuserve comporte une tribune dédiée à FS4 et FP.

GRAPHISME VGA	18	SON	-
ANIMATION	-	DIFFICULTE	20
TAILLE	2,5 Mo	NOTICE VO	10



Disponible sur PC.



VOL.1 LA ZOUBIDA



Après t'être éclaté avec Lagaf', rejoins Moktar dans ses nouvelles aventures en JEU VIDEO!!! En scooter doré et sur ton tapis volant, sème la zizanie de Paris à Marrakech en passant par les déserts torrides du Sahara.

Affronte 45 Babymatic, le bébé flingueur, Toyo, le serpent à lunettes et plus de 40 ennemis délirants.



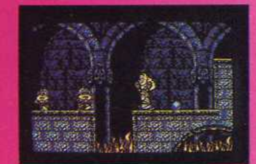
Montre-toi astucieux pour surmonter les obstacles!



Elimine tes ennemis de sang-froid... ou bien par surprise!



Tu arrives par derrière et soulèves le balèze de toutes tes forces pour l'envoyer dans le décor!



Les parties de bowling sont délirantes... surtout quand tes ennemis se prennent pour des quilles!

Le top, c'est de trouver une salle pleine de bonus, de faire le plein d'énergie... et de gagner des vies!



RETROUVE LES AVENTURES DE MOKTAR DANS TON MAGASIN CONFORAMA LE PLUS PROCHE

Disponible sur:

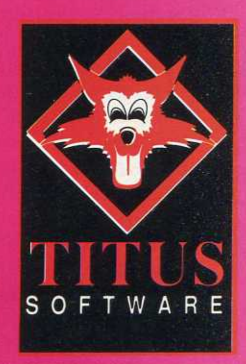
AMIGA
ATARI ST
IBM PC
AMSTRAD CPC

LISTE DES MAGASINS CONFORAMA
3615 TITUS

DISPONIBLE DANS TOUS LES MAGASINS

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.



28 TER AVENUE DE VERSAILLES
93220 GAGNY

HAWK F-123

Pack-In-video est une boîte assez connue pour ses diverses productions sur PC Engine, malheureusement pour elle, assez tristement, les jeux de son catalogue étant en général d'une assez grande pauvreté. Histoire de ne pas changer et pour rester fidèle à l'image qu'on se fait d'elle, Pack-In Video nous présente, cette fois-ci, une daube en forme de Shoot'Em up et Hawk F-123 est son nom.

Pilote dans l'US Air Force, jusqu'à présent votre savoir n'est principalement que théorique. Les seuls combats que vous ayez effectués se sont toujours déroulés en simulateurs. Là, c'est vrai, on n'a jamais rien pu vous reprocher, vous êtes un véritable Dieu vivant. Quoi qu'il se passât à l'écran, que les ennemis débarquent de gauche ou de droite ou qu'ils vous foncent dessus le nez en avant, vous aviez toujours le bon réflexe, au bon moment. Vous étiez une vraie bête. Vos collègues se demandaient d'ailleurs si vous n'étiez pas le créateur du simulateur. Lorsqu'on vous voyait à l'entraînement, c'est vrai qu'il y avait matière à avoir des doutes. Il ne fallait pas qu'un tel talent soit mis sur la touche, il fallait l'exploiter et ça, vos supérieurs l'ont parfaitement compris. Dès que l'occasion s'est présentée et qu'une mission périlleuses fut en point de mire, un nom se lut sur toutes les lèvres: le vôtre. Envoyé au front pour une mission de la plus haute importance, c'est tout de même avec une certaine anxiété (tout à fait compréhensible) que vous montez à bord de votre avion à réaction dernier cri des usines américaines.

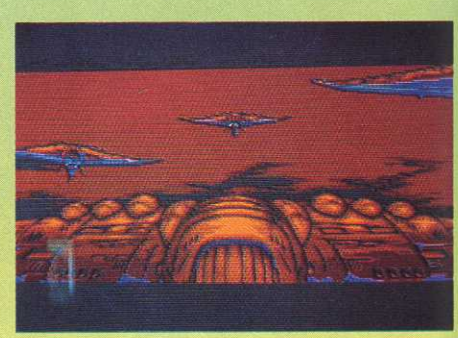
L'action commence alors que vous survolez les plaines désertiques d'une région que, géographiquement, on en encore du mal à situer. Une chose est certaine, vos talents vont être mis à rude épreuve. Dès les premières secondes, vous êtes dans le bain, des avions de chasse ennemis débarquent, deux rafales de mitraillette, basta on n'en parle plus. Facile, vous aviez déjà effectué ça des milliers et des milliers de fois en simulateur. Pourtant, la peur vous paralysant, vous découvrez assez vite que la réalité est différente et que les émotions prennent rapidement le dessus. Heureusement, pour vous apporter un peu de réconfort, des options sont disséminées un peu partout à travers les niveaux. Customisant de façon importante votre armement, il faut prendre tous les risques pour les obtenir.

Pour réduire à néant les ambitions du clan ennemi, vous aurez deux possibilités: avec les lasers du devant et avec les bombes que vous pourrez lâcher à tout moment pour anéantir les avions qui pourraient venir par en-dessous.



Avec une idée loin d'être originale, la réalisation de Hawk-F123 est tout-à-fait gravissime, comme ça, au moins, il n'y aura pas de jaloux. Les graphismes sont tristounets, l'action assez peu intéressante et les vagues d'ennemis un peu trop répétitives. Même si les boss concluant chaque fin de niveau sont parfois redoutables, on a vraiment beaucoup de difficultés à trouver des arguments chocs qui pourraient élever ce jeu vers des sommets plus envieux. Pauvre dans l'action, pauvre dans la conception, pauvre dans la réalisation, Hawk F-123 n'est pas, à proprement parler, un jeu "riche" (ou comment parler pour ne rien dire). Et quand je pense que c'est sur CD Rom, j'ai réellement des difficultés à m'en remettre.

J'm DESTROY



EDITEUR: PACK-IN-VIDEO
GRAPHISME: 13
ANIMATION: 13
MANIABILITE: 13
SON: 17




SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX - NEO GEO
MAI 1992 - 30 F
joypad 8
joypad
LE MAG DES CONSOLES
180 PAGES
+
un supplément détachable
TOUS LES CODES DU GAME GENIE
SUPER NINTENDO
SUPER NES
SUPER FAMICOM
la différence!
EL VIENTO LE GUIDE COMPLET
47 pages de NEWS
T4161 - 8 - 30,00 F
JOYPAD N°8 MAI 1992 30 F BELGIQUE 210 FB LUXEMBOURG 210 FL SUISSE 9,5 FS CANADA 6,95 $

JIM POWER IN MUTANT PLANET

Loriciel et Jim Power, une rencontre pour le meilleur et... pour le meilleur !

Il ne faut surtout pas croire que dans la galaxie Exortos, plus précisément sur la Mutant Planet, on s'ennuie, bien loin de là. Le démon Vulkhor vient d'enlever la jeune et ravissante fille du Président Halley pour lequel travaille le musculeux Jim Power. Jim, c'est en fait le garde du corps du président. Il risque sa vie à chaque instant pour cet homme respectable (comme un Tapie) auquel il voue entièrement sa vie. Ca tombe d'ailleurs plutôt bien car le Président Halley compte bien envoyer Jim récupérer sa fille. Vulkhor ne la rendra que contre une arme d'une terrible puissance que le Président Halley a en sa possession. Si le Président ne cède pas, sa fille lui sera rendue, non pas découpée en petits cubes frits dans de la graisse de chien, mais vivante, sous l'aspect rebutant d'une mutante. Pour ceux qui ne comprendraient pas ce que cela signifie, revenir mutante, cela veut dire avoir trois bras, quatre seins (ce qui n'est certes pas forcément un inconvénient), un seul oeil, le cerveau d'Edith Cresson (argl!), les cuisses de Schwarzenegger (hum! sexy!) et un sourire de blatte écrasée. Et là, ça cloche, le Président ayant horreur des insectes! Il ne reste donc plus qu'à Jim Power à partir le plus vite possible pour le Mutant Planet qui, après tout, ne se trouve qu'à 538 millions d'années lumière. Bagatelle, grâce au téléporteur d'un professeur dont le nom est tellement imprononçable que l'on a renoncé à donner son nom au projet. En un éclair, Jim est sur la Mutant Planet à la recherche de Samantha, la fille du président. Avant de pouvoir la tenir dans ses bras, protection rapprochée oblige, il va falloir que Jim traverse cinq niveaux aussi hauts en couleurs qu'en action.



Vous le voyez, on ne plaisante pas lorsqu'on utilise la magie. Pour dégager, ça dégage! L'écran est nettoyé en un clin d'oeil. Un bon truc pour calmer tout le monde.

Armé d'une arme à haut pouvoir destructeur, Jim arpente les diverses étapes, tantôt à pied, tantôt dans son jet-Pack, le jeu d'action laissant alors la place à un succulent shoot them up durant lequel, il faudra abattre un nombre considérable de mutants et où il faudra aussi esquiver un bon nombre d'obstacles. Faire les deux en même temps est loin, très loin (presque 538 années lumière!) d'être évident comme vous vous en doutez. Dans la phase d'action, à vous d'éviter les pieux, en sautant sur de minuscules passerelles en mouvements, des mouvements parfois bien étranges suivant des courbes sinusoïdales... c'est-à-dire mutantes! Les monstres sortiront du sol, comme les zombis, ou viendront des airs comme ces rapaces! A vous de jouer du pistolet! Si cela ne vous suffit pas, vous pourrez toujours utiliser de temps en temps une magie de combat particulièrement efficace. Pour cela, pensez à ramasser les cristaux qui vous trouverez ça et là sur votre chemin. Jim Power, c'est aussi un mini-jeu d'enquête. Eh oui, aussi! Pour pouvoir progresser dans les niveaux, il faudra être en possession de clés. Bien sûr, celles-ci sont généralement accrochées dans des endroits quasi inaccessibles. Pour les obtenir, il faudra mettre à contribution vos talents de joueur de jeux de plates-formes. Dans ces moments, tout se jouera au millimètre près! Un jeu d'action, un shoot them up et un jeu de plates-formes! C'est ça Jim Power, on est puissant ou on ne l'est pas, un point c'est tout !



Les décors n'ont pas été négligés, c'est le moins que l'on puisse dire. Et malgré ce qu'a l'air d'en penser le monsieur accroché au mur, on ne s'ennuie pas du tout, mais pas du tout. Sans doute est-ce là un invétéré joueur de cache-cache, qui s'est déguisé en tenture et qui a gagné !


Dans la partie shoot them up, vous avez plutôt intérêt à savoir piloter le Jet-Pack pour ne pas vous ramasser dans le premier obstacle venu! Il faudra devenir un professionnel du vol, ce n'est pas toujours facile, lorsqu'on ne s'appelle pas Médecin.


A vous d'aller chercher les clés. Comme vous pouvez le constater, elles sont souvent haut-perché, ce qui ne simplifie pas leur recherche.


Avant d'en arriver au boss de fin de niveau, affrontez déjà cette larve. Pas facile de venir à bout de cette larve! Imaginez ce que cela va donner une fois face au boss, au vrai, celui qui ne rigole jamais!



Il ne faut pas confondre un pieu aiguisé avec un dévot fanatique. Le pieu est, de loin, le moins bavard, même si ses rares arguments sont tranchants





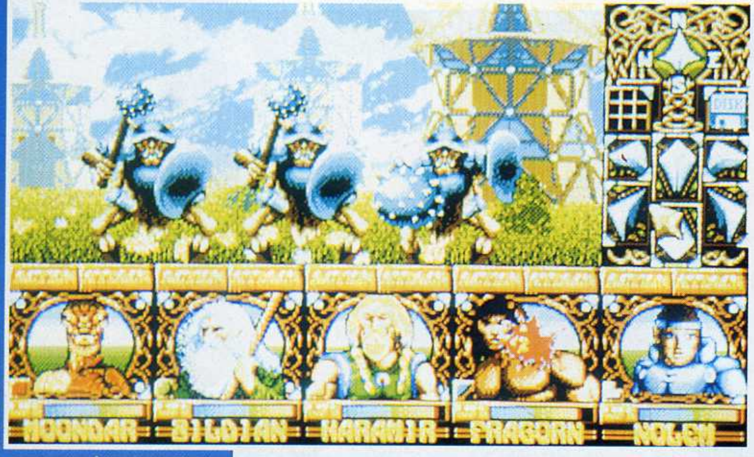


testé sur AMIGA par TSR

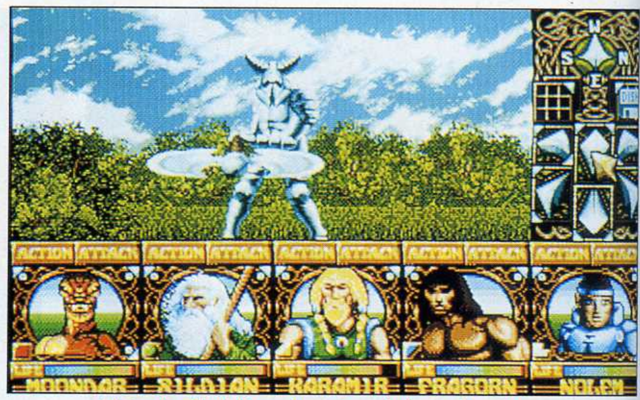
Jim Power est un jeu tout simplement époustouflant! Avant d'aller plus loin, un grand coup de chapeau à ses deux concepteurs, Fernando Velez et Guillaume Dubail qui ont fait un travail admirable. Les décors dans lesquels le personnages évolue sont d'une richesse graphique sublime. Choix des couleurs, des décors et des sprites en général, rien ne cloche, tout est beau. L'animation, autant pour le personnage principal que pour les sprites ennemis est impeccable et d'une fluidité peu commune. De ce fait, l'action est rapide, véritablement très prenante. En outre, les situations auxquelles le joueur se trouve confronté, font preuve d'une imagination débordante. Ce n'est pas seulement beau, c'est aussi suffisamment difficile pour qu'on ne le finisse pas en un clin d'oeil. Enfin, le jeu est accompagné par douze musiques différentes qui, toutes, sont exceptionnelles. On ne peut vraiment pas dire qu'il n'y a pas d'ambiance! Un jeu d'action comme il en faudrait plus à l'univers des micros.

GRAPHISME	**18**	**SON**	**18**	**95%**
ANIMATION	**19**	**MANIABILITE**	**16**	

Disponible sur AMIGA. Sortie prévue sur ST : MAI. Sortie prévue sur CPC: SEPTEMBRE



Le graphisme, en 32 couleurs sur ST, est très agréable et pour une fois, les monstres sont bien dessinés sans ressembler à une pochette de disque de Hard Rock.



Admirez la taille de l'écran: lorsqu'on se déplace, ça bouge bien. Ouf! le décor de ce pays ne ressemble pas à un timbre poste

Préparez les épées et la crème solaire, Silmarils nous entraîne dans un jeu de rôles qui permet de voir le jour.

ISHAR

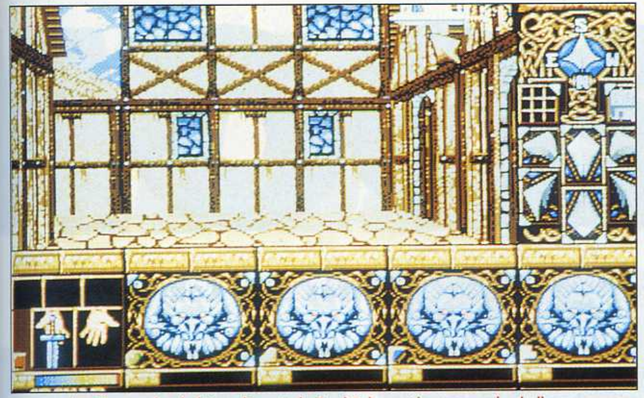
Certes, Ishar comporte de nombreux "dungeons" mais ça fait plaisir de pouvoir observer le ciel de temps en temps. Il faut dire que ce jeu se déroule aussi dans des forêts et des villes. Sans trop entrer dans le détail, ce jeu va vous entraîner à la découverte de la mystérieuse forteresse d'Ishar dont le châtelain fricote avec des forces maléfiques afin de détruire la contrée de Kendoria. Vous, le héros, allez devoir empêcher cela. Le moins qu'on puisse dire, c'est qu'en dépit d'un scénario un peu passe-partout, le jeu est particulièrement intéressant et complexe. Si vous pensez qu'en matière de JdR à la Dungeon Master, tout a été fait, écoutez plutôt ce qui suit. Hein ? Bon, lisez plutôt plutôt ce qui suit: dans ce logiciel, vous pouvez diriger 5 personnages. Diriger ? Pas vraiment. En fait, vous dirigez votre personnage, normal. Les autres sont un peu moins coopératifs. Heureusement, ils suivent pendant les déplacements et donnent un coup de main pendant les combats. En revanche, lorsque vous voulez enrôler un héros (il existe un potentiel d'environ 35 personnes), il faut que les autres membres de l'équipe soient d'accord. Ainsi, si votre équipe comporte une majorité de nains, il sera très difficile d'enrôler un Elf. De même, si vous souhaitez vous débarrasser d'un personnage (par exemple virer un guerrier inefficace pour prendre un magicien), il faudra aussi que les autres soient d'accord. Vous allez me dire, puisqu'on dispose d'une option assassinat, peut-être qu'un coup par surprise... Ben justement non. En effet, outre que l'alignement de votre personnage risque d'en prendre un grand coup, les autres membres de l'équipe vont réagir à cette mort mystérieuse. Imaginons que les nains de tout à l'heure aient finalement accepté d'engager un Elf et que le personnage tué soit un nain: il va alors y avoir des règlements de comptes dans l'équipe et il est probable que l'elf sera accusé d'être responsable de la disparition et assassiné à son tour. Bref, après un meurtre, il arrive parfois que subvienne une vendetta et qu'on se retrouve tout seul dans l'équipe. En ce qui concerne la magie, là aussi de très bonnes idées puisque les 40 sorts utilisables dans ce jeu devront être appris dans des écoles de magie, ou achetés, ou fabriqués sous forme de potion. Naturellement, il est possible qu'une fausse manoeuvre vous fasse créer un poison mortel! A l'ordre des réjouissances, on trouve aussi des magasins dans lesquels il est possibe d'acheter du matériel et ô joie et félicité, le jeu ne gère pas la lumière. Vous pourrez donc jouer en toute qiétude sans être obligé de cavaler à la recherche de torches et autres flasques d'huile.

En un mot comme en cent, voilà un jeu très intéressant et dont les personnages sont remarquablement gérés.

Si l'on souhaite engager un personnage ou bien s'en débarrasser, les autres héros donnent leur avis en suivant les règles des JdR habituelles; ainsi, les nains seront réticents à engager un Elf, les barbares un mago, etc.



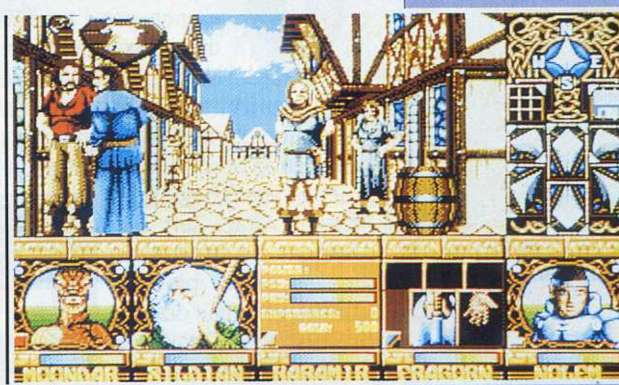
tests

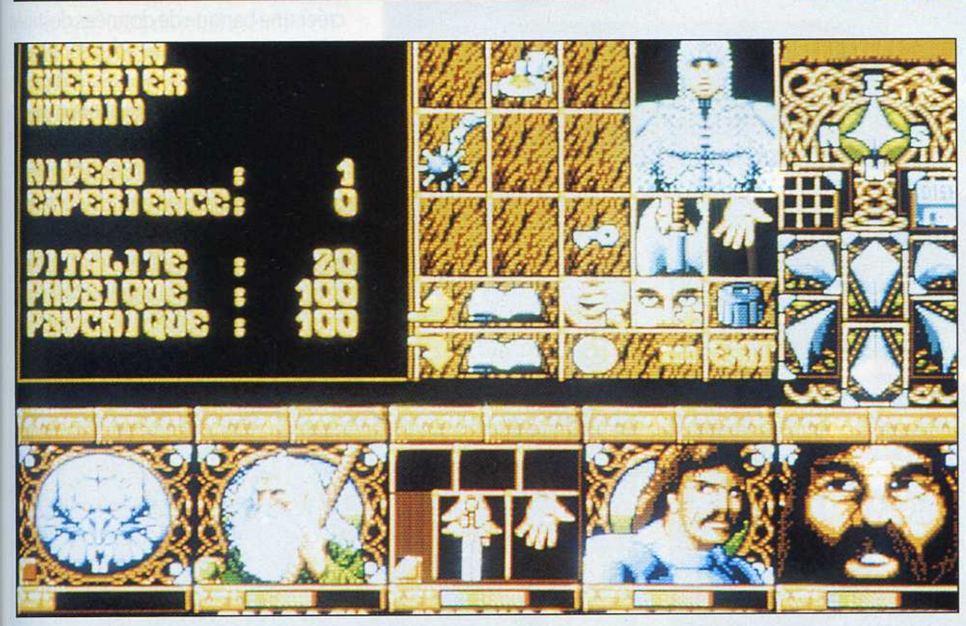


La ville, proche de l'état d'esprit de Bard Tales est beaucoup plus belle. A chaque déplacement, les maisons scrollent. Beau travail.



D'un simple mouvement de souris, il est possible de passer un objet d'un personnage à l'autre. Pour les sous, c'est encore plus simple puisqu'une icône permet de diviser la somme équitablement.





Jeu de rôles oblige, le pourtour de l'image comporte des cases informant le joueur des possessions et de l'état de santé de chaque membre de l'équipe. Pour y accéder, il suffit de cliquer dessus.

testé sur ST par Moulinex

On peut le dire en toute simplicité, voilà un jeu quasi-parfait techniquement. Le graphisme est bien réalisé et beau (c'est subjectif mais moi je trouve ça beau. Voilà).

Le plus incroyable de l'affaire, c'est qu'en plus ça bouge très bien, et ce, en dépit de la taille imposante de la fenêtre de jeu. En ce qui concerne la bande son, là encore bravo! en cours de jeu, on peut profiter d'un maximum de bruitages différents (hennissements, choc des armes, cris, glou-glou). En tout, 40 Ko de bruitages.

Enfin, sachez que l'ergonomie ne cède en rien au reste de la réalisation, comme on dit dans les journaux prétentieux. En français détaillé, ça signifie que la souris est intelligemment utilisée et qu'au bout de quelques secondes, on jongle avec les commandes comme si l'on avait fait ça toute ça vie. A propos de français, non que je sois nationaliste (par les temps qui courent, autant le clamer), sachez que le jeu est en français à l'écran. Alors les STistes, contents ?

GRAPHISME	**18**	**SON**	**18**	**94%**
ANIMATION	**16**	**MANIABILITE**	**18**	

Disponible sur ST, Amiga et PC. Notice VF : -

BARGON

Ca devait arriver, les extra-terrestres se sont infiltrés chez Coktel Vision.

Une fois de plus chez Coktel, voici un jeu bénéficiant d'un scénario assez fouillé. Tout commence par l'arrivée d'une disquette de jeu (là je parle de l'histoire. Je veux dire que dans le jeu il y a un jeu. C'est de la "distanciation", comme on dit aux cahiers du cinéma). Donc, le héros que vous incarnez s'aperçoit que le jeu Bargon Attack sert aux Bargons à s'infiltrer sur notre belle planète. Lorsqu'un joueur descend un Bargon, ce dernier emprunte alors un couloir spatio-temporel et se retrouve sur terre, bien en vie. Les Bargons appellent cette opération "prendre la voie". D'ailleurs, les Bargons ont réussi, par le biais de Frère Mikael, l'un des leurs, à faire partie de la vie publique et aux dernières élections, l'Eglise réformée du Partenariat Cosmique -auprès de laquelle La Scientologie et le Vatican pourraient passer pour des gens sympathiques- a fait un très bon score. Au début du jeu, vous vous rendez compte que les Bargons projettent de modéliser toute la planète terre sur une disquette, et croyez-moi, ce n'est pas dans le but de créer une banque de données destinée à Flight Sim. Non sans admirer au passage la puissance de leur algorithme de compactage, vous allez devoir sauver la planète. Le logiciel (le vrai, celui que je teste), se présente comme un jeu













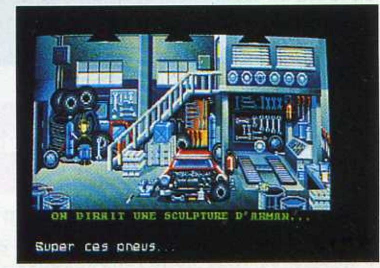


ATTACK

d'aventure à la Sierra. C'est-à-dire que le personnage que vous dirigez évolue dans un décor 3D permettant des déplacements de droite à gauche, en profondeur et, parfois, vers le haut et vers le bas. Pendant la partie, il faut trouver de nombreux objets permettant d'avancer de tableau en tableau. Au début, le héros est sur la terre et il doit se rendre à l'Eglise Réformée afin d'y trouver un moyen quelconque de se téléporter sur la planète Bargon. Bref, voilà un jeu d'aventure original et complexe qui vous occupera des heures durant.









testé sur PC par Moulinex

Basé sur la BD fleuve qui paraissait chez Micronews (R.I.P.), le jeu bénéficie de superbes graphismes de Rasheed, son créateur. L'animation, relativement rapide, permet de jouer agréablement sur 286 16 minimum et, en début de partie, des images digitalisées mixées à des décors dessinés, donnent une idée de la maîtrise de l'éditeur dans ce domaine. En ce qui concerne la musique, rien à redire, c'est du cousu main. Il faut dire qu'on la doit à Charles Callet. Si ce nom ne vous dit rien, je me contenterai de citer deux titres: Powermonger et La Quête de l'oiseau du temps. Un bon. A noter que certains passages permettent d'entendre des voix digitalisées. Le système de commande, qui reprend le principe de l'excellent Fascination, est convivial et intuitif puisqu'utilisant la souris dont les deux boutons sont gérés.

GRAPHISME VGA	16	SON SBLASTER PRO	17
ANIMATION	15	DIFFICULTE	17
NOTICE VF	-	TAILLE	-

94%

Disponible sur PC.



Les programmeurs de Sales Curve en ont ras-le-bol des jeux gentillets avec des nounours et des animaux, ils préfèrent déshabiller des filles. Gentiment.



Huit créatures n'attendent qu'une chose : que vous leur cliquiez dessus pour qu'elles puissent jouer au Strip poker avec vous. Les quatre filles du haut vous offriront même des séquences animées chaque fois que vous gagnez.

Tout l'intérêt du jeu de poker vient de l'enjeu, de l'argent, du fric qe l'on mise. Comme les ordinateurs n'ont pas encore de comptes en banque personnels que les utilisateurs pourraient pomper allégrement, les versions micro du jeu de poker doivent nous offrir quelque chose d'autre, quelque chose d'au moins aussi intéressant, qui donne envie de gagner, qui fasse monter le stress et tomber les gouttes de sueur. Paf, les éditeurs l'ont compris depuis longtemps, il ne faut pas programmer des jeux de Poker, mais des jeux de Strip Poker.

Cover Girl Poker ne vous propose pas de déshabiller n'importe qui. Les 8 filles présentes dans le jeu, celles contre qui vous allez lutter pour en voir plus (beaucoup plus?) ont l'habitude de faire les couvertures du Daily Sport (périodique grand-breton nullissime mais qui a l'habitude de présenter des filles dénudées pour attirer un certain public). La plus connue d'entre elles se nomme Maria Whittaker, et, effectivement, elle est...heu...charmante. Les joueurs micro la connaissent sûrement déjà puisqu'elle était sur la jaquette de Barbarian II (Palace Software), et qu'elle a eu l'honneur et l'avantage de présenter les siens, d'avantages, dans de nombreux autres Strip Pokers.

Après une page d'intro où l'on retrouve ma voisine de palier, Maria, le soft vous demande de sélectionner diverses options: souris ou joystick, musique ou non et si vous voulez des animations ou non, mais nous y reviendrons. Vient alors une page où 8 charmantes créatures se présentent à vous. Le choix est difficile, et c'est pôh tous les jours qu'on dispose d'un tel parterre de demoiselles qui ne demandent qu'à "jouer" avec vous. Mais vous devez, pour l'instant, n'en sélectionner qu'une seule pour l'affronter au Strip Poker.

L'écran de jeu est des plus classiques, une fenêtre à gauche présente votre adversaire plus ou moins dénudée, votre but étant de faire pencher la balance vers le plus. Vos cartes sont alignées à côté de celles de votre adversaire, à la différence que les siennes sont faces cachées, bien sûr. A l'aide de menus très simples à utiliser, vous pouvez faire monter les enchères sur chaque coup, changer de une à quatre cartes, abandonner la manche ou poser les cartes pour la confrontation des deux jeux. Le jeu de votre adversaire apparaît alors et le vainqueur remporte le pot. Bon, c'est du poker quoi.

Les choses deviennent plus intéressantes quand votre adversaire n'ayant plus d'argent, son compte arrive à zéro. Pour quatre des modèles disponibles, quatre des filles, vous avez alors droit à une succession d'images, une animation basique en noir et blanc d'un strip tease. Puis le soft revient au jeu avec une nouvelle image en couleur, votre adversaire récupère de l'argent et hop, ça repart. Il y a quatre images couleur pour chaque modèle et quatre séries d'animations pour quatre des huit modèles. Quand vous avez définitivement réglé le compte de votre adversaire, le soft vous ramène au menu de départ où l'on vous demande de choisir un autre adversaire.

Au début, j'ai été un peu surpris de voir ma voisine de palier dans ce jeu. Mais très vite, je me suis libéré l'esprit pour profiter pleinement du jeu, de la stratégie, de la réflexion. Oui, vraiment.

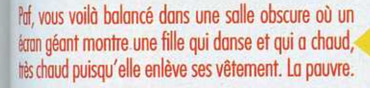


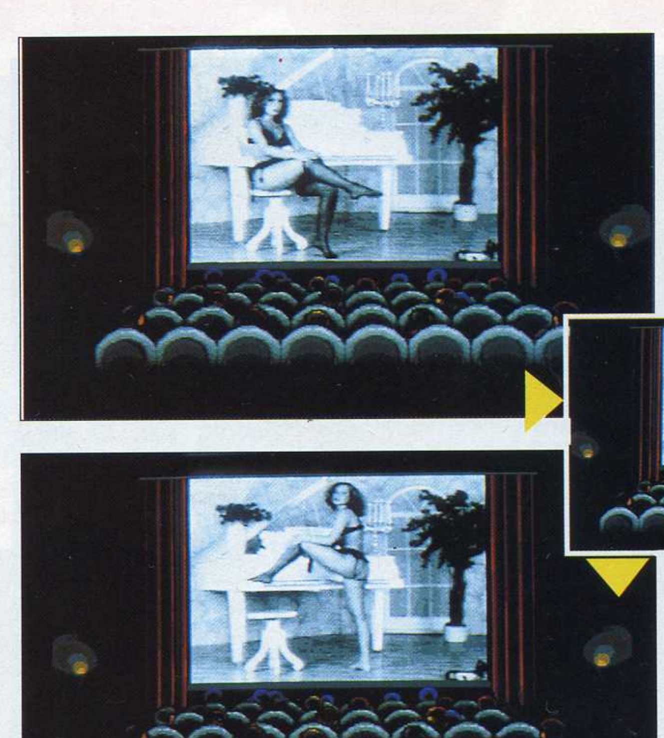


tests

GIRL POKER







Paf, vous voilà balancé dans une salle obscure où un écran géant montre une fille qui danse et qui a chaud, très chaud puisqu'elle enlève ses vêtement. La pauvre.

testé sur AMIGA par Seb

Il y a déjà pas mal de strip pokers sur le marché, de plus ou moins bonne qualité. Cover Girl Poker fait partie des meilleurs, les digitalisations sont de qualité irrégulière selon les modèles, mais dans l'ensemble, plutôt réussies; le jeu est souple d'utilisation, rapide et clair.

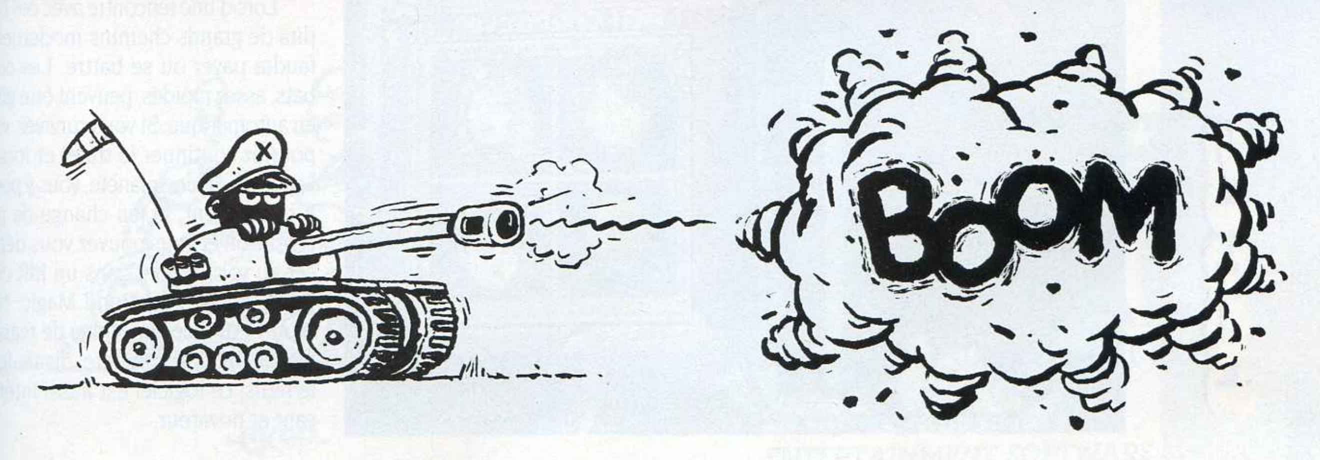
L'idée des animations n'est pas mauvaise pour rehausser l'intérêt, malheureusement celles-ci ressemblent plus à une succession d'images sans grande fluidité, ce qui donne un effet saccadé, compréhensible mais peu génial. Au fur et à mesure que le jeu avance et que la tension monte, vos adversaires deviennent de plus en plus difficiles à battre; il faudra s'accrocher pour profiter de la dernière image de chacune.

Un bon jeu dans sa catégorie, bien que celle-ci ait du mal à lutter avec l'intérêt du jeu d'autres softs. A conseiller aux accrocs du genre uniquement. Que les autres tentent de débaucher leur voisine, la mienne est déjà dans Cover Girl Poker. Sacrée Maria.

GRAPHISME	**16**	**MANIABILITE**	**17**
ANIMATION	**12**	**INTERET**	**14**

80%

Disponible sur Amiga.



PLANET

Après Might and Magic, New World Computing change de registre mais la qualité demeure.



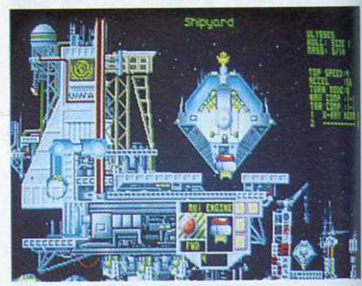
Cet écran est le menu principal qui vous permettra de passer d'un endroit à l'autre de la base.

Exit des dragons, chevaliers et goules, voici un jeu se déroulant dans le futur et dans l'espace intersidéral. Vous voici dans une base spatiale lunaire, prêt à entreprendre une quête à côté de laquelle celle du Graal pourrait passer pour une promenade de santé pour retraités. En effet, les scientifiques de la base viennent de se rendre compte, non sans une panique bien compréhensible, que la terre a disparu. Bon, pour le coup, les Bargons n'y sont pour rien mais le fait est qu'il va falloir la retrouver. Tout commence donc sur la base qui sert également de menu. Plusieurs lieux peuvent être visités avant le décollage.

Décollage ? Eh oui, il faudra que vous payiez de votre personne pour retrouver la planète bleue et, comme les explorateurs ne se refont pas, vous allez devoir en profiter pour découvrir des mondes nouveaux et prendre contact avec d'éventuelles races extraterrestres. Mais ne grillons pas les étapes. Nous sommes donc sur la lune et devons engager une équipe composée de quatre personnages. On se rend aux quartiers, on choisit son équipage. Ensuite, direction le labo afin de se procurer du matériel: armes, matériel d'exploration, etc. Ensuite, en route pour le dépôt. Comme dans Elite, il faut en effet embarquer un peu de marchandise et remplir ses soutes. Voilà, il ne reste plus qu'à équiper l'appareil en ajoutant des moteurs, des armes, etc. Là, on peut dire qu'on a l'embarras du choix. Allez, assez traîné, en route pour l'espace...

Ici, vous pouvez engager des hommes (et des femmes): commandant, pilote, responsable des communications ou encore de l'armement.





Là, on équipe l'appareil de matériel supplémentaire. A noter que cette scène est animée et lorsqu'on charge un canon, par exemple, on voit bouger le bras articulé.

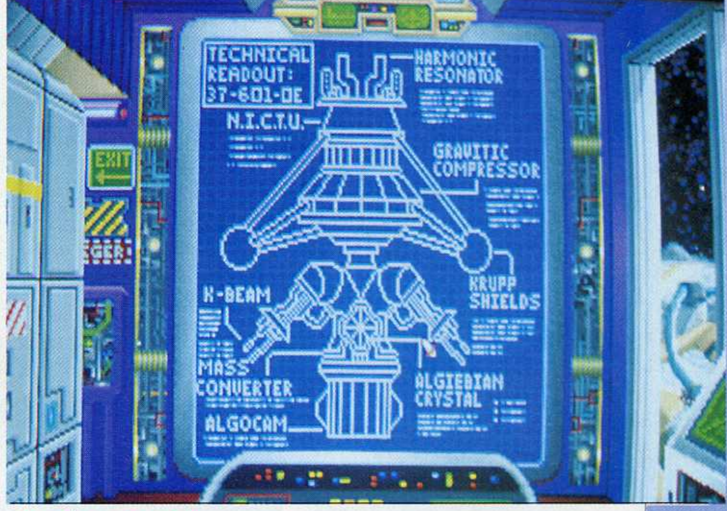
Une fois en l'air, enfin, dans l'espace, il s'agit d'explorer différents systèmes solaires. En cours de route, vous rencontrerez des vaisseaux aliens, certains sympathiques, toujours prêts à vous renseigner moyennant un peu de votre cargaison; d'autres beaucoup moins sympas.

Lors d'une rencontre avec ces bandits de grands chemins modernes, il faudra payer ou se battre. Les combats, assez rapides, peuvent être gérés en automatique. Si vous survivez, vous pourrez continuer le trajet et lors de l'approche d'une planète, vous y poser. A ce moment, le jeu change de présentation et vous pouvez vous déplacer au sol, comme dans un JdR classique. Après Might and Magic, New World Computing change de registre mais la qualité demeure, disais-je. Je le redis, ce logiciel est aussi intéressant et novateur.

'S EDGE



Fâcheuse rencontre. Parfois, il est possible d'échapper aux rançonneurs mais la plupart du temps, il faudra combattre.





Avant de se poser au sol, il faut se mettre en orbite autour de la planète.

Cet écran permet de choisir les quantités et le type de frêt à embarquer.



Le temps d'équiper l'équipage en matériel nécessaire à l'exploration au sol, et en route.

MEGASTAR joystick

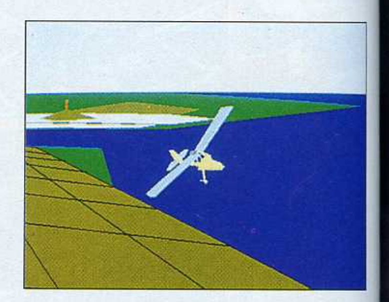
testé sur PC par Moulinex

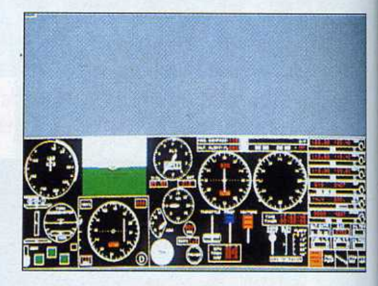
En dépit d'un graphisme relativement moyen si on le compare à MM3, ce logiciel est globalement d'un bon niveau. Les animations, suffisamment rapides, permettent de se consacrer au jeu sans perte de temps. La musique, qui accepte les cartes sonores courantes, est agréable. Toutefois, il est dommage que les bruitages du jeu soient aussi sommaires. En ce qui concerne les commandes, rien à redire: on peut jouer à la souris ou au clavier sans difficulté. A noter que la version finale disposera d'un manuel traduit et sera en Français à l'écran.

GRAPHISME VGA 15 **SON BLASTER 18**
ANIMATION 15 **DIFICULITE 17**
95%
Taille : 5Mo. Disponible sur PC.

SOUND AND GRAFICS FOR FS4

Youpi ! Ce data disque Mallard améliore grandement FS4.





Microsoft Flight Simulator 4, de loin le simulateur de vol civil le plus réaliste, gagne beaucoup avec cette disquette magique qui rajoute 4 appareils ainsi que des drivers de sons et d'écrans, à condition de disposer d'une carte vidéo performante et convenablement configurée (voir technique). De plus, ces drivers sont également compatibles avec le logiciel ATP de Sublogic. Le principal changement concerne le cockpit, beaucoup plus fin et complet que celui que l'on connaît. Il faut dire que depuis FS2, ce dernier n'avait pas énormément changé, comparé au reste du produit. Dorénavant, vous pourrez régler ce dernier entièrement à la souris, y compris les magnétos ainsi qu'une pompe à carburant. Enfin, la disquette comporte également 4 nouveaux appareils: Un Laird Turner Meteor, petit avion de voltige équipé d'un moulin surgonflé (c'est le même appareil que dans Rocketeer), un P-51 D Mustang, un ULM RX550 et enfin, excusez du peu, un authentique Concorde qu'on réservera aux aéroports importants.



testé sur PC par Moulinex

Pour profiter pleinement des avantages que procure ce disque, il faut disposer d'une configuration optimum, notamment en ce qui concerne la carte vidéo. En effet, pour profiter de l'affichage étendu en 800 x 600 (cockpit "hélice" amélioré), vous devrez être équipé d'une carte vidéo 512 Ko minimum (ATI VGA Wonder Plus ou XL; Video Seven 1024i ou encore SVGA comportant un composant Tseng). En ce qui concerne l'affichage 640 x 480 permettant d'accéder au cockpit amélioré de type Boing 747, les mêmes types de cartes seront requis avec également une possibilité pour les possesseurs de Video Seven Fast Write. Si vous ne possédez qu'une carte ATI VGA Wonder standard de 256 Ko, vous devrez vous contenter de l'affichage habituel, avec cependant un plus concernant la vitesse et la fluidité, ce data disque constituant une remise à jour du driver écran de FS4. Bref, je vous conseille fortement de jeter un oeil sur le manuel de votre ordinateur ou, le cas échéant, de vous renseigner auprès du revendeur (par pitié, ne me téléphonez pas pour ça. Au risque de nuire à ma "réputation", j'avoue ne pas connaître par coeur les caractéristiques techniques des centaines de cartes vidéo disponibles sur le marché taïwanais).

En ce qui concerne le son, vous devrez posséder une Soundblaster, une Covox ou une ATI Sound FX pour profiter pleinement des sons digitalisés. Si vous êtes équipé d'une véritable Soundblaster ou Sblaster pro (la Thunderboard plante le logiciel en mode Sblaster), vous pourrez entendre les messages de la tour de contrôle sous forme de voix digitalisées. Cependant, cette option, pour amusante qu'elle soit, comporte trois défauts: d'une part, le bruit du moteur se coupe pendant les messages radio, d'autre part, les messages en question sont de piètre qualité car utilisant le mode SBTalker qui fait parler votre PC comme Laurel et Hardy, enfin, parce que ces voix ralentissent grandement le logiciel. En revanche, les sons digitalisés sont de très bonne qualité. Outre le moteur, semblable à celui de la version Mac, on profite du crissement des pneus à l'atterrissage et volets et train rétractable sont également bruités. Naturellement, les crashs ne sont pas oubliés (les splashs non plus!). Toujours avec Sblaster, on peut même créer ses propres bruitages, les digitalisations étant au format "*.VOC".

Si vous ne possédez qu'une Adlib, le son sera globalement amélioré mais le moteur ne sera pas aussi réaliste. Message personnel à l'éditeur: il est dommage que la carte Pro Audio Spectrum ait été oubliée et qu'on n'entende pas le sifflement caractéristique du vent avec le planeur.

GRAPHISME VGA	16	SON SBLASTER PRO	18
ANIMATION	18	DIFFICULTE	-
TAILLE	1,5 Mo	NOTICE VF	12

90%

Disponible sur PC.

tests


Virgin
GAMES

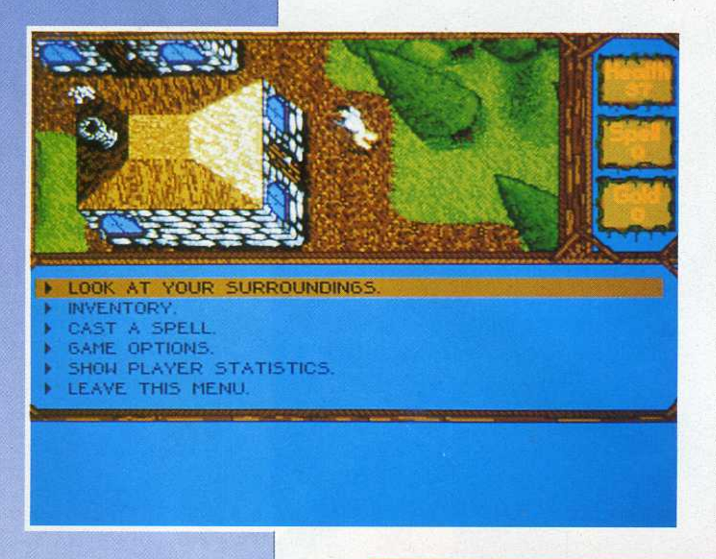
LORD OF TIME

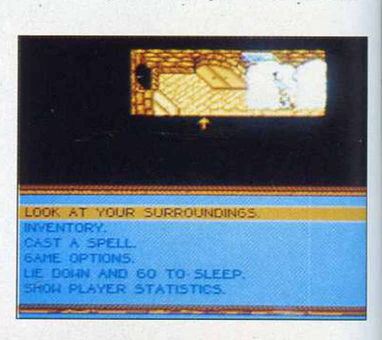
Et si je vous disais que ce logiciel de Micro-illusions est la suite de Faerie Tales ?



Dans ce jeu, vous incarnez le Major Tom, vivant en 2016, pilote d'essais d'un appareil, qui -forcément sinon il n'y aurait pas besoin d'essais-, s'écrase dans un étrange pays. Pendant la présentation, qui résume l'argument de l'histoire, vous reprenez connaissance et voyez un vieil homme penché à votre chevet. Ce dernier vous dit que vous devez retrouver le roi Tanor, qui seul pourra vous venir en aide. Ensuite, vous devez choisir les caractéristiques de votre personnage. Comme dans Alternate Reality, force, endurance et intelligence sont tirées aléatoirement. Toutefois, si le résultat ne vous plaît pas, vous pouvez recommencer le tirage autant de fois que vous voulez. Ceci fait, en route pour l'aventure. Vous voilà couché au sol, au matin du deuxième jour. Les oiseaux gazouillent et passent au-dessus de vous; un feu de camp achève de se consumer dans l'air piquant du petit matin. Bon, admettons que pour l'air piquant du petit matin, mon imagination ait joué; je veux simplement dire que l'ambiance du jeu est très bien rendue. Bien que je ne sois pas ici pour les trucs et astuces, sachez que vous devez vous diriger vers le sud. Ramassez le kit de survie et continuez dans la même direction. Afin de savoir où vous mettez les pieds, il est possible d'accéder à un menu. Ce dernier permet de savoir ce que l'on voit dans les environs immédiats, les objets que l'on porte, etc. De plus, suivant le lieu où l'on se trouve, d'autres choix apparaissent au fil de l'aventure. Dans ce logiciel, nuit et jour sont gérés et, lorsque la nuit tombe, la lumière décroît jusqu'à ce qu'on se trouve dans l'obscurité (c'est d'une logique indiscutable). Heureusement, des feux placés à intervalles réguliers le long des routes, permettent d'aller tant bien que mal jusqu'au magasin le plus proche dans lequel il est possible de se procurer torches et matériel d'exploration. En effet, plus loin dans le jeu, vous devrez faire un tour dans les mines. De plus, dès le deuxième jour, vous allez commencer à pouvoir lancer des sorts. Bref, voila un jeu classique mais réussi.







testé sur AMIGA par Moulinex

Le graphisme, bien que parfois sommaire, est tout mignon. Les animations, relativement rapides, sont très fines. Passons sur les commandes, simples mais efficaces. En revanche, la bande musicale, bien que possédant des sons amusants, est assez pénible. Qu'importe, l'intérêt est ailleurs, le jeu étant énorme.

GRAPHISME	17	SON	14
ANIMATION	15	DIFFICULTE	17
NOTICE VO	-		

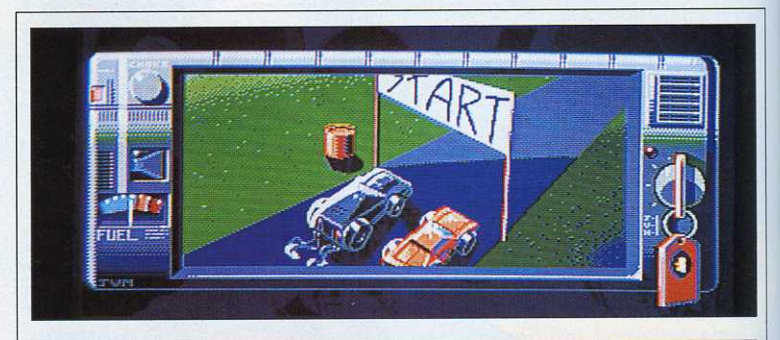
90%

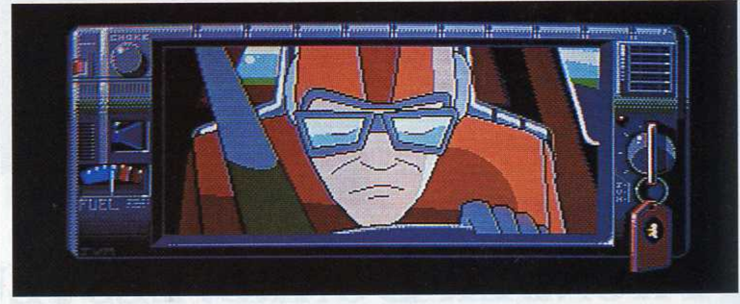
Disponible sur AMIGA.

tests

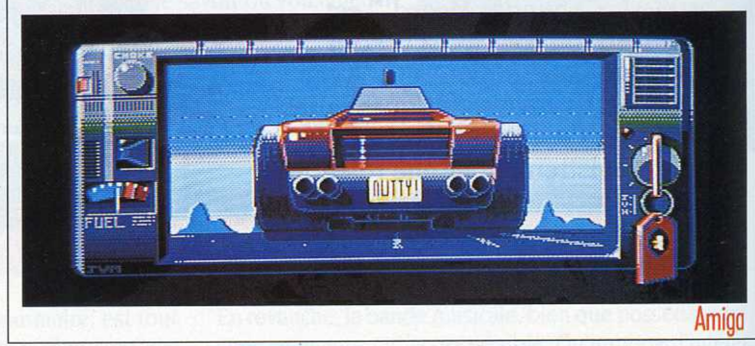
RACE DRIVIN

Domark continue à coller de la gomme sur le bitume en adaptant les jeux d'arcades de Tengen.









Amiga

Il est difficile de passer dans une salle d'arcade sans remarquer Race Drivin' ou son ancêtre Hard Drivin', le boîtier est imposant, le jeu impressionnant et les fans nombreux et agglutinés à l'écran. Les programmeurs de Domark font partie de ces accrocs des routes de pixels, et après Hard Drivin' et Hard Drivin' 2, ils nous proposent Race Drivin'.

Trois véhicules différents vous sont proposés: la Sportster, la Roadster et la Speedster, chacun de ces véhicules a des capacités techniques qui varient; l'un est plus rapide dans les lignes droites, l'autre tient mieux la route, à vous de choisir selon votre style de conduite. Ensuite, vous devrez sélectionner un circuit parmi les trois proposés. A noter que le circuit original déjà présent dans Hard Drivin' a le terrible honneur de ramener sa bobine dans Race Drivin'. Puis, paf de paf, c'est la course, mais nous y reviendrons.

Diverses options sont présentes à partir de la première page écran, vous pouvez choisir votre mode de contrôle (joystick ou souris, sachant que le clavier est toujours disponible pour changer les vitesses directement) ainsi que sa sensibilité, vous pouvez choisir avec quelle précision les graphismes seront affichés, moins ils sont détaillés, plus le jeu est rapide, et enfin, le nombre de joueurs, un ou deux. Il est possible de joueur à deux avec deux ordinateurs connectés par cable Null-Modem. Les deux joueurs se retrouvent sur le même circuit et courent l'un contre l'autre. Si vous ne disposez pas de deux ordinateurs, il est quand même possible de jouer à deux, le premier joueur exécute sa course, le plus rapidement possible, et l'ordinateur enregistre tous ses mouvements. Une fois le circuit terminé, le joueur démarre, aux côtés d'un autre véhicule "fantome" qui reprend tous les mouvements du joueur précédent. Le gagnant est évidemment le plus rapide.

tests

Pendant la course, on retrouve toute l'ambiance de Hard Drivin', la représentation graphique, en 3D, est identique, les éléments du décor, les poteaux, les panneaux, les maisons, sont strictement les mêmes, seule différence, un fond est maintenant visible, représentant selon le circuit, des montagnes, un désert ou une ville.

Toutes les indications nécessaires sont présentes sur le tableau de bord, avec une boite de vitesse qui peut être automatique si vous ne vous sentez pas capable de la manipuler tout de suite.

A noter que le jeu est fourni en deux disquettes, avec une disquette d'introduction entièrement animée et une cassette vidéo «and they walked away-volume 2», une compilation d'accidents spectaculaires.



Amiga



ST

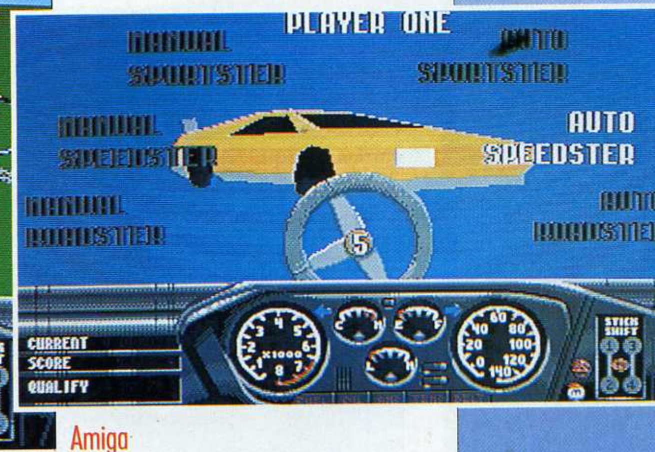


Amiga



ST





Amiga

testé sur ST par Seb

Le plus gênant dans Race Drivin', c'est vraiment le mode de contrôle peu précis, lent qui met du temps à réagir. On passe plus de temps à observer les accidents qu'à jouer vraiment.

De plus, Race Drivin' n'apporte pas grand-chose de nouveau par rapport à Hard Drivin'; seules, la disquette d'introduction et la cassette vidéo fournie avec le logiciel méritent vraiment qu'on s'y attarde.

GRAPHISME 14 SON 13
ANIMATION 14 MANIABILITE 13
72%

testé sur AMIGA par Seb

Pas grand-chose de nouveau dans tout cela, un vague fond en plus, deux circuits en plus, deux voitures rajoutées, et hop. Il est toujours aussi difficile de jouer sans se planter toutes les 10 secondes, Race Drivin' nécessite vraiment un entraînement poussé pour commencer à prendre plaisir au jeu. L'affichage est encore un petit buggué, rien de bien méchant, mais c'est assez net, notamment dans les séquences Replay qui se déclenchent quand vous venez d'exploser votre véhicule, des éléments de décor passent devant d'autres, certains disparaissent.

En fait, ce qui vaut le plus le coup dans Race Drivin', c'est la disquette d'introduction fournie avec, qui est vraiment fabuleuse et amusante.

GRAPHISME 14 SON 13
ANIMATION 14 MANIABILITE 13
73%
Disponible sur AMIGA et ST.

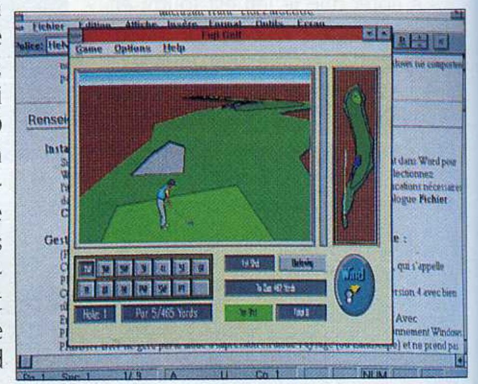
FUN WINDOWS

En attendant la version 3.1, Microsoft nous fait patienter avec quelques jeux pour Windows.

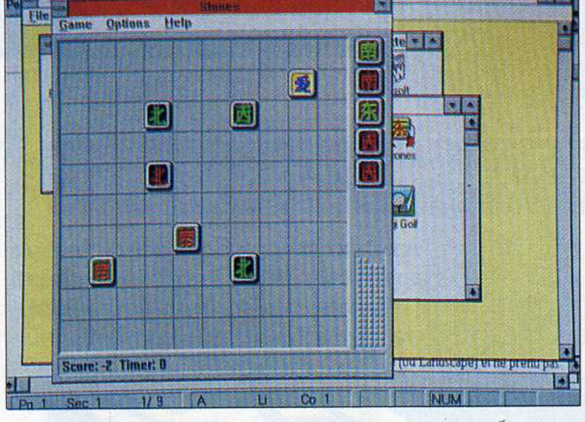
Sans être révolutionnaires, ces jeux ont le mérite d'être très bien réalisés et surtout, de reprendre quelques hits du passé qu'on aimerait bien retrouver aussi sous DOS.

Le pack 2 contient un superbe Pipe Mania; Stone (sorte de Shanghaï); Rattler Race; Jig Sawed, un puzzle très intéressant puisqu'il est possible de créer ses propres casse-têtes à l'aide d'écrans BMP, DIP, ICO, ainsi que différents jeux de cartes et un économiseur d'écran, appelé Idlewild. Beaucoup plus rigolo que celui de Windows, cet économiseur permet de choisir différents types de sauvegardes. En tout, 8 logiciels. Merveille de la transition numéraire, c'est aussi 8 logiciels que l'on trouve dans le pack 3. Passons sur Idlewild version 2.0 (qui tient compte des "effets" possibles de sauvegarde des versions précédentes, présentes sur le disque dur), et allons directement à l'essentiel, j'ai nommé Fuji Golf. Je vous ai déjà parlé de mes vacances en Ecosse ? Ben là, c'est presque pareil mais en 3D. Remarquez, mes vacances, elles aussi étaient en 3D. Même 4 ou 5D les jours où je travaillais à ma thèse sur les mérites comparés du Springbank 12 ans d'âge et du Blowmore de 8 ans (ces études poussées sont à réserver aux piétons évoluant en terrain dégagé.). Et je ne parle pas de la Black Diamond à la pression. Oh... non, je n'en parle pas. En dépit de son nom, elle égayait les hightlands de couleurs chatoyantes. La nuit.

Qu'importe, Fuji Golf est un superbe logiciel qui comporte les options habituelles: vent aléatoire, choix des clubs, des terrains et même rencontre avec 39 adversaires! Ca en fait des litres de. Oups ! des occasions de rejouer. On trouve également Life Genesis, un jeu de la vie comme on en programmait sur les premiers ordinateurs, il y a une éternité (10 ans facile). Ce jeu, basé sur les travaux du mathématicien John Horton Conway est l'ancêtre de Simearth. Il consiste à créer, partant d'un état chaotique cellulaire, des formes de vies en obéissant à 3 règles: une cellule ayant moins de deux voisins meurt d'isolation; une cellule ayant plus de trois voisins meurt de surpeuplement; une nouvelle vie est générée dans un carré vide ayant exactement trois voisins. A partir d'une règle aussi simple, on peut jouer des heures. Il y a aussi Klotski, qui n'est pas le plat national moldave mais un extraordinaire casse-tête en 3D et des jeux de cartes qui réjouiront ceux qui aiment les jeux de cartes. A la limite, ça fait peur.



De loin le plus étonnant, en raison de son affichage 3D, ce golf vous amusera des heures. Dans le genre accessoire, c'est plus "classieux" qu'une calculette ou que le Presse-Papier.



Superbe, on peut jouer au travail ou travailler entre deux parties. Si Windows 3.0 n'est pas réellement multitâche, les utilisateurs, eux, on intérêt à l'être!

testé sur PC par Moulinex

En général, voilà des jeux de bon niveau et Microsoft oblige, Windows ne se plantera pas plus avec ces programmes que sans. Toutefois, attention à l'installation qui écrase votre version de PROGMAN.INI que je vous conseille donc de sauvegarder avant, au cas où (par exemple en la recopiant en .OLD). Cela dit, l'installation des logiciels se fait très facilement sous Windows. Pour le reste, il est dommage que ces logiciel ne tirent pas partie de la version Multimédia de Windows; si des jeux agréés par l'éditeur n'en tiennent pas compte, qui le fera?

A noter la présence dans les deux pack de Idlewild, d'un superbe économiseur d'écran. Joie, son icône est animée, ce qui constitue une première sur PC (sur NEXT, c'est déjà la routine).

Sachez encore que ces jeux sont censés tourner sur Windows 3.1 (heureusement), comme le confirme du reste la présence du nouveau logo sur le packaging. Là dessus, ciao! Le temps d'un Alt-Escape et je quitte ce texte et Word Windows pour retrouver d'un coup, d'un seul, mon golf préféré.

GRAPHISME VGA	15	SON	-
ANIMATION	-	MANIABILITE	15
NOTICE VF	20		



Disponible sur PC/WINDOWS 3.0

tests

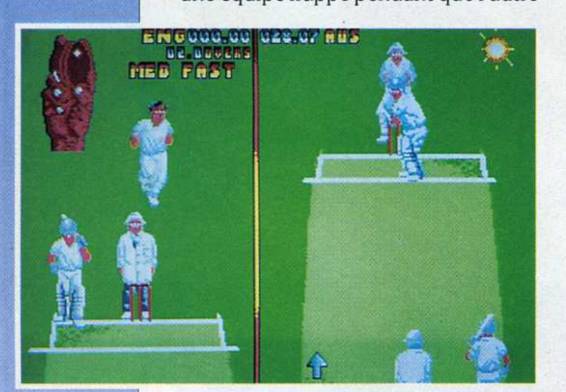

NAVIGATOR
KONIX NAVIGATOR JOYSTICK
ATA/C64/C128/CA/CPC/SP
BREAK THE
PERFORMANCE
BARRIER...
PULVERISEZ
LA BARRIERE DES
PERFORMANCES...
Ce n'est pas par chance si Konix est devenu un des tous premiers constructeurs de manettes de jeux en Europe... C'est le fruit de beaucoup de travail. La Konix Speedking avec sa prise de main révolutionnaire a envahi le marché US avec l'impact d'un ouragan !
Nous avons appliqué la formule gagnante – une construction solide et un design performant – pour notre dernière manette : la Konix Navigator.
La formule Konix est adaptée à toutes nos manettes : Predator Megablaster et la très populaire Speedking vous offrent la puissance recherchée et s'adaptent aux types d'ordinateur les plus connus.
SPEEDKING
SPEEDKING with AUTOFIRE
ATA/C64/C128/CA/CPC/MSX
SEGA® Master System
NINTENDO® Entertainment
AMSTRAD® 464+ AND 6128+, GX 4000
IBM® AMSTRAD PC®
PC Interface with Games Card
konix
COMPUTER PRODUCTS
The fastest reaction in the business
PRODUITS DISTRIBUES PAR:
Centre d'activites de l'Ourcq
45, Rue Delizy
93672 PANTIN CEDEX
INNELEC
Alors pulvérisez la barrière des performances avec les manettes de jeux Konix et ne soyez plus limités
comme par le passé quand vous jouez.

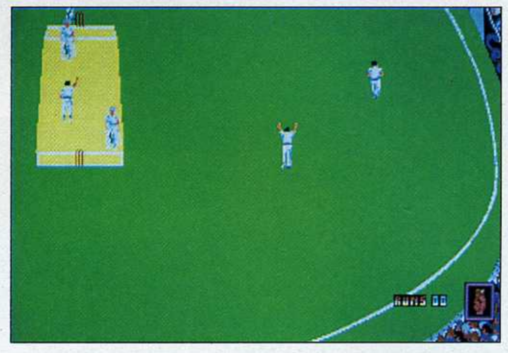
IAN BOTHAMS CRICKET

Si vous êtes fan de simulations de sport et que vous cherchez à sortir des sentiers battus par les jeux de foot ou de tennis, essayez-vous au Cricket grâce à Celebrity Software.

Pour la plupart des européens, le cricket n'est rien d'autre qu'un jeu anglais étrange. Pourtant, on y joue dans de nombreux autres pays, dans le monde entier, comme en Hollande, ou Canada ou au Japon. Les pays principaux qui jouent à ce jeu de batte et de balle sont l'Inde, le Pakistan, l'Afrique du Sud, l'Australie et la Nouvelle-Zélande. Récemment, s'est déroulé la coupe du monde de ce sport, et maintenant nous voilà avec un grand jeu.

Le règles peuvent paraître vraiment incompréhensibles pour beaucoup de gens, mais en y regardant bien, ce n'est qu'un jeu de baseball avec quelques éléments en plus. Il y a deux équipes de 11 joueurs chacune, une équipe frappe pendant que l'autre





lance. Le but est de faire le plus de courses possible quand vous frappez, pendant que l'autre essaye de vous stopper en attrapant la balle en l'air, ou en touchant le guichet, avec la balle. Un "over" est constitué de 6 balles lancées, une partie peut être constituée d'autant d'«overs» souhaités. Ainsi, il est possible de jouer quelques minutes, ou des jours entiers. Ian Botham est au cricket ce que Michel Platini est au football, un héros national qui continue à jouer en compétition à l'âge de 38 ans.

Le jeu se joue en temps réel, et une fois que vous avez décidé qui commençait à battre ou qui se retrouvait dans le champ, vous entrez sur le terrain. A l'aide du joystick ou des touches, vous contrôlez le lanceur alors qu'il court jusqu'à la ligne limite où il doit lâcher la balle. Le lanceur peut faire exécuter à la balle des choses remarquables, comme la faire tourner dans un sens donné pour que le batteur se retrouve avec un sacré rebond. Le lanceur doit faire atterrir la balle dans une zone donnée, près du guichet, sans que le batteur ne réussisse à la frapper, sinon aucun point n'est marqué. Le batteur peut marquer 4 points en plaçant la balle juste derrière la ligne de rebond, ou 6 points en frappant plus loin que cette ligne.C'est beaucoup plus difficile, car il y a 9 joueurs en face, dans le champ, en plus du lanceur et d'un gardien de guichet qui sont là pour vous empêcher de marquer des "courses", des points. Quand la balle est frappée, le batteur se met à courir entre les deux guichets, et à chaque parcours, il marque une course pour son équipe. Quand l'équipe d'en face renvoie la balle et qu'elle frappe le guichet, si le joueur n'est pas près du marqueur, à quelques mètres du guichet, le joueur est alors sorti et les points ne sont pas marqués. Les conditions atmosphériques, le vent et la température ont un effet sur la réponse de la balle à vos actions, tout ceci a été intégré au programme, comme dans la réalité.

testé sur PC par Derek Dela Fuente

Il y a de nombreux facteurs à prendre en compte, et, comme au baseball, -plusieurs stratégies sont à appliquer, plus des listes et des listes de statistiques que vous pouvez consulter.

Vous pouvez regarder le terrain sous différents angles, comme si il y avait plusieurs caméras autour, ce qui rend le jeu très intéressant et excitant, même si vous ne connaissez rien du cricket.

Les actions peuvent être passées au ralenti, les animations sont excellentes et les bruitages réussis.

Pour tous les français pour qui ce jeu n'est rien d'autre qu'un truc vraiment bizarre et typiquement anglais, essayez cette simulation de cricket, et bientôt ce sport deviendra très populaire en france.

GRAPHISME	16	SON	15
ANIMATION	18	MANIABILITE	17

88%

Disponible sur PC.

RETURN OF MEDUSA

Elle est de retour et cette fois-ci, ça va barder, c'est Starbyte qui vous le dit.



Après le grand succès remporté par le premier volet de la série, grand retour des disquettes blanches portant en lettres d'or un nom qui a fait frémir et rêver plus d'un joueur: Medusa. En fait, on trouve même à côté, d'autres lettres d'or qui disent qu'il s'agit de son retour. Le retour de Medusa, donc. Dans ce jeu de rôle, maintenant de type classique puisque ressemblant à peu de choses près à Dungeon Master, vous allez devoir, encore et toujours, explorer de nombreux lieux afin d'en finir une fois pour toute avec l'héroïne la plus "cuir" que la micro ait connu depuis Leather Goddess of Phobos. Pourtant, ce jeu est bien plus qu'une copie de Dungeon Master puisque de nombreux ajouts ont été apportés à "l'original". Pour commencer, on dispose sur le côté droit de l'écran, d'une option fort pratique puisqu'il s'agit d'un "automaping". Ouf! les concepteurs se sont enfin aperçus que l'aventurier moderne ne trouve aucun intérêt à se transformer en cartographe en étant obligé de jouer avec une ramette de papier, un stock de crayons, de gommes, une corbeille de taille géante et une bonne dose de patience. Ben non. Du coup, on peut se réserver pleinement à l'aventure et croyez-moi, celle-ci suffit amplement à occuper tout individu normalement intéressé par les JdR pendant quelques bonnes dizaines d'heures. En effet, en plus du jeu susnommé, on accède, en cours de partie, à différents tableaux que je n'hésiterai pas à nommer "jeu dans le jeu". Vous pouvez ainsi faire un tour au casino, histoire de perdre des sommes folles ou d'en gagner et également faire des cartons depuis le pont d'un bateau. C'est très complet et du coup, cela permet d'éviter la claustrophobie inhérente aux JdR dans lesquels on ne s'éclaire qu'à la bougie, et encore, quand on en trouve. Ca me fait justement penser que je ne vous ai pas encore parlé de la gestion des personnages. J'y viens: dans Ring of Medusa, vous pouvez diriger 4 personnages d'un coup, mais en début de partie, vous commencerez l'exploration seul. De chaque côté de la fenêtre principale montrant le décor dans lequel vous évoluez, on trouve les sempiternelles -mais utiles- cases vous informant du nombre et type d'objets que vous transportez et en haut de l'écran, on peut remplacer l'icône qui représente les membres de l'équipe, par un afficheur indiquant l'état de santé physique et mental de chaque personnage. Bref, tout cela est bien amené et vu le succès remporté par le premier volet de la série, je sens qu'en ce moment, pas mal de lecteurs sont collés au plafond. Allez, descendez, ça va encore faire des marques.





testé sur AMIGA par Moulinex

Le graphisme n'est pas révolutionnaire mais qu'importe, il n'est pas en deça des capacités de la machine, ce qui est déjà bien. Côté son, même remarque: l'amiga assure dans ce domaine aussi, pas de surprise, bonne ou mauvaise. Désolé de continuer dans la même lignée mais je n'ai rien à dire non plus sur les commandes; c'est du cent pour cent souris et donc du cent pour cent pratique.

GRAPHISME	16	SON	15
ANIMATION	15	DIFFICULTE	16
NOTICE VO	14		

90%

Disponible sur AMIGA et ST.

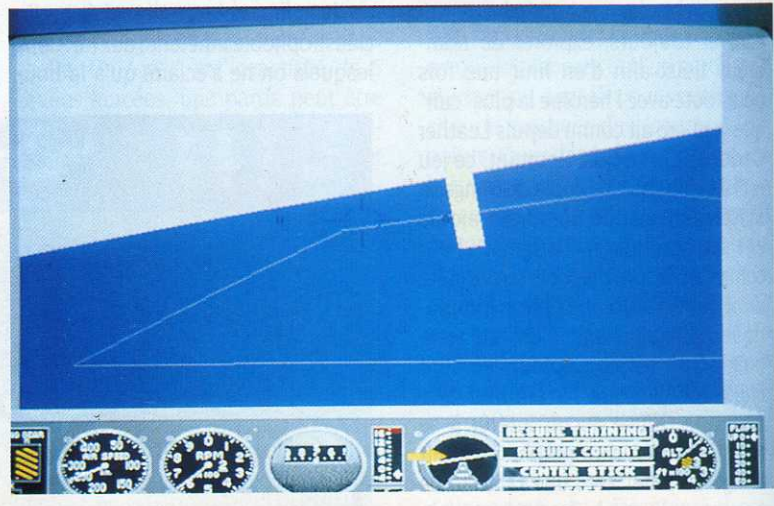
FIGHTER DUEL

Le premier simulateur de vol en haute résolution est signé Jaeger.



La haute résolution sur Amiga était jusqu'à présent réservée aux présentations tapageuses et slides show porno mais avec ce logiciel apparaît le premier simulateur de vol utilisant ce type d'affichage. Manque de pot, le jeu en lui-même est assez mortel, et si je dis ça, c'est à prendre dans les deux sens du terme. Mortel parce qu'avant de réussir à décoller, il faudra vous y reprendre de nombreuses fois, l'appareil étant on ne peut moins maniable; mortel, parce qu'une fois en l'air, à part pour admirer la ligne d'horizon arrondie, comme dans la réalité, vous devrez chercher l'adversaire très longtemps, et ce, même s'il est possible de choisir dans un menu de départ la direction approximative d'où ce dernier doit arriver. Eh oui, Fighter Duel porte bien son nom et le jeu se résume à cache-cache à deux au-dessus de l'eau, Corsaire contre Zéro. En ce qui concerne les décors, pas grand- chose à ajouter non plus: en dépit d'une vague arche type défense, et de buldings sortant de l'eau on ne sait par quel caprice architectural, pas grand-chose à voir. Et puis, l'affichage haute résolution, c'est beau mais hélas, par un effet pervers, le jeu en est d'autant plus compliqué, que l'adversaire -bénéficiant lui aussi de l'affichage- apparaît dans le ciel, lorsqu'il est loin, sous la forme d'un pixel d'une finesse quasi-imperceptible. Cela dit, je reconnais que c'est très beau de près. Heureusement, une option destinée à jouer contre un humain à l'aide d'un modem ou d'un nul-modem rachète l'ensemble mais tout de même, ces combats aériens sont un peut trop épurés à mon goût.





testé sur AMIGA par Moulinex

L'affichage haute résolution est superbe, surtout si l'on dispose du moniteur ad hoc; dans le cas contraire, ça clignote un peu mais ça, vous le savez. Autre nouveauté technique, le pilotage peut (et doit) se faire en utilisant souris ET joystick en même temps. Naturellement, ce que le pilotage y gagne en véracité est perdu en ergonomie, d'autant que l'appareil est plus difficile à maintenir en l'air que celui de Flight Sim. Bonne idée cependant, il est possible, lorsqu'on clique sur le bouton droit, d'effectuer un panoramique afin de regarder ce qui se passe dans les environs. Côté son, c'est bien rendu mais pas de quoi crier au génie. Bref, excellente note technique mais je suis plus mitigé en ce qui concerne l'intérêt.

GRAPHISME	18	SON	17
ANIMATION	18	DIFFICULTE	18
NOTICE VO	10		

70%

Disponible sur AMIGA.

tests

Ultima Underworld
The Stygian Abyss™

Un veritable jeu du type dongeon master en 3D, une formidable aventure-action imaginaire, en un mot, le premier spectacle interactif permanent!!

Vous n'avez jamais besoin de vous arrêter de marcher, de nager, de bondir ou de combattre dans ce jeu doté d'une réalité virtuelle REVOLUTIONAIRE.

Chacun des murs, des précipices, des ponts, des objects et des personnages est minutieusement modelé dans un espace 3D.

Regardez en face de vous, en bas, en haut, découvrez les indices vous permettant de résoudre les énigmes et de combattre les monstres redoutables!

Ultima Underworld: The Stygian Abyss est un jeu de rôle et d'action STU PE FIANT.

Il faut le voir pour le croire!!





Les images apparaissant à l'écran peuvent varier.





For your local dealer, contact: Mindscape International Ltd, The Coach House, Scaynes Hill, West Sussex RH17 7NG Tel: 0444 831 761

SPIRIT OF A

Bienvenue au royaume de Lamarge avec ce JdR de Starbyte.

Si je n'étais un incorrigible bavard doublé d'un tapoteur de clavier prolixe, j'aurais pu me contenter de vous conseiller de relire le test d'un JdR ou d'un autre en remplaçant un ou deux trucs, et je serais sorti afin de profiter des premiers rayons de soleil d'avril. Je serais parti à la recherche de quelque terrasse accueillante et je. Pardon. Donc, Spirit of Adventure est un JdR de type Dungeon Master et compagnie mais qui n'est ni Dungeon Master ni "et compagnie". En revanche, je pourrais, sans me tromper, vous conseiller de lire les scénarios d'une bonne centaine de jeux pour connaître celui-ci, puisque vous devez sauver une ville dont les habitants, spécialistes de la magie, se sont détournés de leurs Dieux, lesquels, une fois disparus, ont laissé la place à une cohorte de démons qui foutent la zone dans la cité. Voyez, quand je dis que c'est pas original...





En début de partie, vous choisissez un personnage ainsi que les membres de l'équipe qui l'accompagneront. Il existe seulement 4 classes de héros mais en revanche, chacun d'eux dispose de nombreux attributs: Esprit, Magie, Force, Dextérité, Intelligence, Charisme. De plus, afin de parachever le tirage au sort, le logiciel détermine également la quantité d'or transporté en début de partie ainsi que le niveau de magie si nécessaire (pour les classes habilitées à lancer des sorts). En effet, dans le royaume de Lamarge, la magie peut être étudiée suivant plusieurs directions. En fait, c'est surtout dans ce type de subtilité que le logiciel dévoile sa force car pour le reste, ce qui apparaît à l'écran est, somme toute, assez classique. Ainsi, il existe des sorts qui peuvent être étudiés par certaines classes et non par toutez. Pour utiliser la magie, plusieurs solutions sont possibles (toujours d'après la classe): on peut utiliser des runes, des scrolls ou bien compter sur la trouvaille d'un objet magique. Mieux encore, on peut lancer des sorts PSI, un peu comme les "psioniques" de AD&D. Les sorts, trop nombreux pour être tous cités ici, comportent quelques trouvailles amusantes: le miroir qui renvoie un sort vers l'ennemi; le camouflage, qui agit en transformant son bénéficiaire en caméléon humain (s'il est humain!); le mur, qui crée un obstacle en cours de combat, permettant à l'équipe de se sauver à donf ou bien Huncher qui permet de prévoir d'où viendra la prochaine attaque, laissant au joueur



ADVENTURE



le temps d'entreprendre telle ou telle action.

Le temps, justement, qui est géré, constitue un facteur très important du jeu car certaines actions doivent être accomplies à un moment bien précis.

Dans Spirit of, vous pourrez naturellement vous procurer du matériel en l'achetant, visiter villes et souterrains et devrez disputer des combats gérés par la machine comme dans Bard's Tales, c'est-à-dire en comparant vos points à ceux de l'adversaire. Voila. C'est malin il n'y a plus de soleil. Pfff.





testé sur AMIGA par Moulinex

C'est beau, ça c'est sûr. Ne serait-ce que pour le plaisir des yeux, je vous conseille de vous constituer une équipe de nanas. Ces dernières, genre James Bond Girl version conte de fées pour les grands, sont superbes. Si vous êtes une nana, vous serez un peu moins gâtée, à moins que vous ne préfériez les brutes. Bref, c'est beau et les animations des monstres sont, elles aussi, extraordinaires.

Le son, Amiga en diable, est sans surprise. Pour les commandes, on peut jouer au clavier ou bien à la souris. A mon avis, faites comme les chats, c'est plus pratique (jouez à la souris).

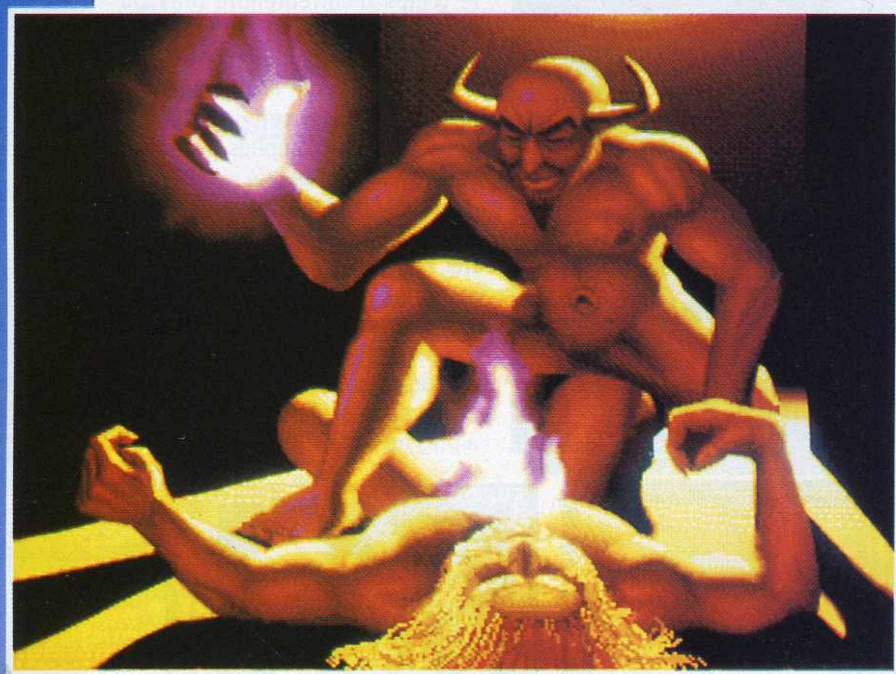
GRAPHISME	16	SON	15
ANIMATION	16	DIFFICULTE	17
NOTICE VF	15		

90%

Disponible sur PC.

On ne peut pas, ça, non, on ne peut pas laisser les fées dans cet état, il faut intervenir, il faut aider les gens de 21ST Century Entertainment.





Amiga

Il n'y a pas si longtemps, les petits esprits gentils de la nature étaient venus vous trouver, vous, le sorcier dans votre cabane du fond du bois. Toutes les fées de la région avaient été enlevées par le terrible Méchant-Très-Méchant, qui avait menacé de faire disparaître définitivement ces charmantes créatures graciles et douces de notre monde. Heureusement, grâce à votre courage et votre force, aucune d'elle n'avait subi la moindre attaque, toutes avaient été libérées, et loin avait été renvoyé le Méchant-Vraiment-Très-Méchant. Depuis ce jour, des fêtes joyeuses ont lieu tous les jours dans les bois, les fées sont toujours les premières à s'amuser et à entraîner les autres, de véritables petits blocs de joie de vivre ambulants et voletants.

Aujourd'hui, le saint esprit de la Pâquerette-piétinée est revenu vous voir, les yeux baissés et des larmes dans la voix. Ce matin, à l'aube, il n'y avait pas la moindre trace d'une fée dans les buissons, toutes avaient disparu, encore une fois. L'esprit diabolique du Méchant-Vraiment-Hyper-Très-Méchant ne tarda pas à se manifester, et bien sûr, il était responsable de cet enlèvement en masse. Il promit que toutes les fées seraient éliminées très bientôt et qu'il serait inutile de pleurer, mais aussi qu'il envahirait toute la région, laissant ses hommes prendre possession de tout: personnes et biens.

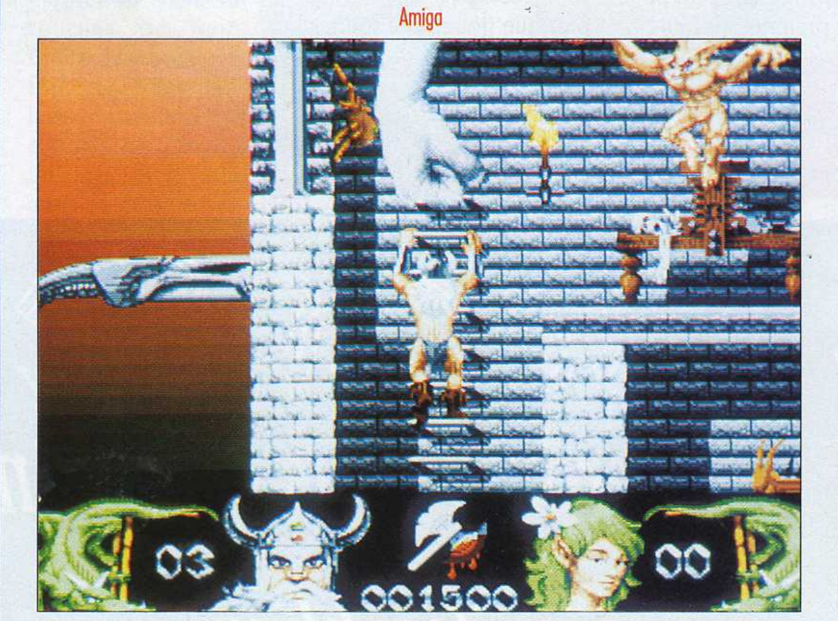
Le joueur dirige donc le sorcier qui doit accomplir sa difficile mission: retrouver puis libérer toutes les fées retenues prisonnières dans le Palais du Méchant, dans les profondeurs de l'enfer, dans la forêt enchantée, puis au Paradis où il aura amassé suffisamment de puissance pour renverser les forces du diable et rendre le pays à sa joie de vivre. Deliverance n'est autre que la suite de Stormlord. L'histoire en est la suite, le but du jeu identique, le malheur de l'un se répétant dans l'autre, mais avec un tout autre principe de jeu. Votre personnage devra lutter contre de très nombreux ennemis qui essaieront tout pour vous détruire, pour vous retirer l'ensemble de vos trois vies.

A la fin de chaque section du jeu, vous devrez affronter un chef des méchants, un terrible combattant de l'enfer. Chacun d'eux à un talon d'Achille que vous devrez découvrir rapidement, sinon vous ne trouverez que la mort... la vôtre.

Quand vous êtes touché, vous perdez de l'énergie; pour en regagner, il suffit de rester sur place et elle remonte peu à peu. Malheureusement, vos ennemis ne vous laissent que très rarement des moments de répit de ce genre.

L'action qui vous attend tout au long des quatre niveaux que vous allez parcourir, ou tenter de parcourir, est déjà suffisamment dens, inutile alors de traîner; allez, hop-hop-hop, foncez me délivrer toutes ces fées et qu'on n'en parle plus.

Amiga




Amiga



tests

VERANCE



ST



ST

testé sur ST par Seb

Le point fort du jeu est sans aucun doute la grande taille du personnage principal et de la plupart des ennemis qui viennent l'affronter.

Les animations des personnages sont réussies, rapides, parfois même un peu trop, et le sorcier répond vraiment très vite aux ordres que vous lui hurlez par joystick interposé.

Les quatre niveaux sont de bonne taille, avec une séquence shoot'em-ups qui les sépare à chaque fois.

Un bon jeu agréable et bien réalisé.

GRAPHISME	16	SON	14
ANIMATION	16	MANIABILITE	16

88%

Bientôt disponible sur ST.



testé sur Amiga par Seb

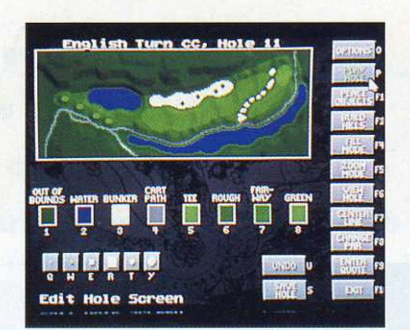
Un effort très particulier a été apporté au niveau de l'ambiance du jeu. Celle-ci filtre à travers les graphismes qui sont réussis, et de très bonne taille pour les sprites. Les animations elles-aussi sont intéressantes et, si l'action n'est pas toujours parfaitement fluide à certains moments, la maniabilité du personnage est très bonne. L'action, par contre, est quasi ininterrompue sans être répétitive, la structure des niveaux elle-même l'interdisant; il faut se balader dans tous les sens en permanence. Des ennemis sortent de partout, arrivent et vous agressent de tous les côtés. Un très bon jeu à la croisée des chemins entre Stormlord (normal) et de Gods des Bitmap Brothers, sans le côté envoûtant et passionnant qui l'aurait transformé en hit.

GRAPHISME	16	SON	15
ANIMATION	17	MANIABILITE	16

87%

Disponible sur Amiga.

Si les terrains de votre jeu favori n'ont plus de secret pour vous, Accolade vous propose d'en dessiner de nouveaux.

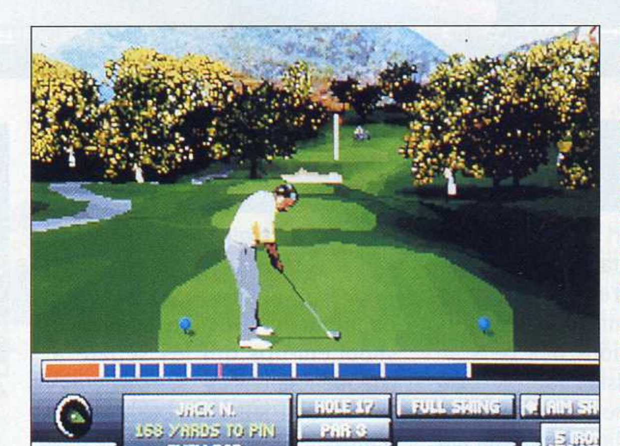


Cet écran permet d'éditer un parcours existant afin de le modifier. Les plus courageux pourront même créer des parcours de toute pièce. On peut dessiner ces derniers, trou par trou, grâce à un menu rappelant celui des logiciels de dessins. Bien que le logiciel soit surtout axé sur les grandes lignes du paysage, il est possible de rajouter des éléments de décors, par exemple: arbres, club house, etc. Le relief peut être modifié en utilisant différentes couleurs. Naturellement, c'est à la souris que l'on travaillera le plus facilement et le plus rapidement.

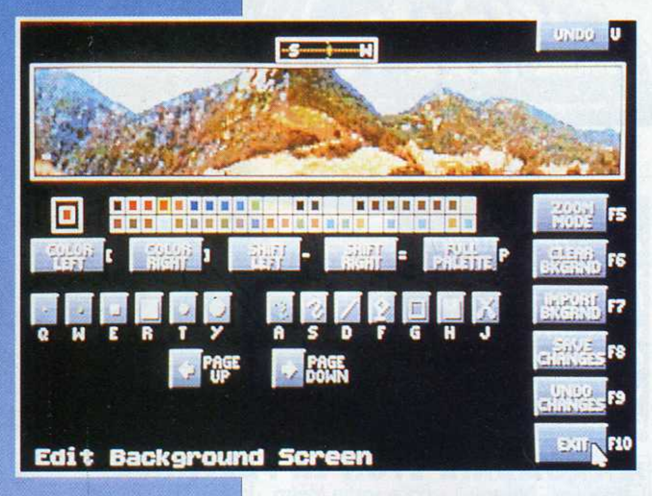
JACK NICKLAUS
GOLF AND COURSE DESIGN

Le golf, c'est sympa mais au bout d'un moment, on connait les terrains par coeur et la joie de découvrir de nouveaux décors à chaque tir manque un peu. Reste alors le plaisir du jeu mais franchement, c'est pas ce qu'il y a de plus fascinant, dans la vie, le golf, sur micro. Je trouve. C'est pour cela que Golf Designer est intéressant. En effet, la plupart des "Constructions Set" ont l'immense défaut de tout dévoiler au concepteur et généralement, ce dernier n'a pas envie, en finale, de jouer sur un tableau qu'il connait par coeur pour l'avoir crée. Reste la solution consistant à échanger avec ses copains mais, par expérience, vous devez vous être aperçu que les bonnes volontés manquent. Heureusement, Golf Designer (pour des raisons techniques), évite l'écueil car il permet de dessiner son terrain en 2D, vue de haut. Du coup, sauf erreur grave, il est très agréable de jouer ensuite car on est toujours étonné par ce qui s'affiche en 3D.

Bref, sans être révolutionnaire, voilà de quoi remettre au goût du jour un produit intéressant ou, si vous achetez ce pack "Signature", vous procurer d'un coup, d'un seul, un bon logiciel de golf ainsi qu'une infinité (potentielle) de terrains.



D'un simple clic, il est possible de se rendre directement sur le lieu de sa création. On se retrouve alors dans le même environnement 3D que celui de Jack Nicklaus Golf. Parfois, on a quelques surprises, par exemple lorsqu'on s'aperçoit que le trou 18 qu'on a amoureusement travaillé se trouve en plein milieu d'un lac. Comme il n'existe pas encore de caddy amphibies, c'est très perturbant.



ci, c'est le fond du paysage qui est modifié. Par fond, on entend tout ce qui se déroule après le terrain de golf. Là aussi, on peut utiliser un logiciel identique à un logiciel de dessin afin de fignoler ses paysages. Bien que d'un intérêt moindre en terme de golf, ce menu permet cependant de créer un environnement de jeu fort agréable.

testé sur PC par Moulinex

Indéniablement, voici un produit étonnant en ce qui concerne le graphisme. En effet, avec le Designer, vous dessinez votre terrain de haut et, d'un simple clic, pouvez passer à une vue 3D. Comme dans Jack Nicklaus Golf, l'animation des mouvements du joueur est relativement lente (sur 386!) comparée à celle sur Links, mais en revanche, l'affichage entre chaque tir est plus rapide. En ce qui concerne le son (je parle là du golf et non du Designer), on aurait pu attendre un peu mieux. Les commandes, simples, se font à l'aide de la souris. Rien à redire à ce sujet et si vous savez utiliser un logiciel de dessin, vous pouvez en quelques secondes créer un terrain. Dommage que le manuel d'utilisation soit en anglais.

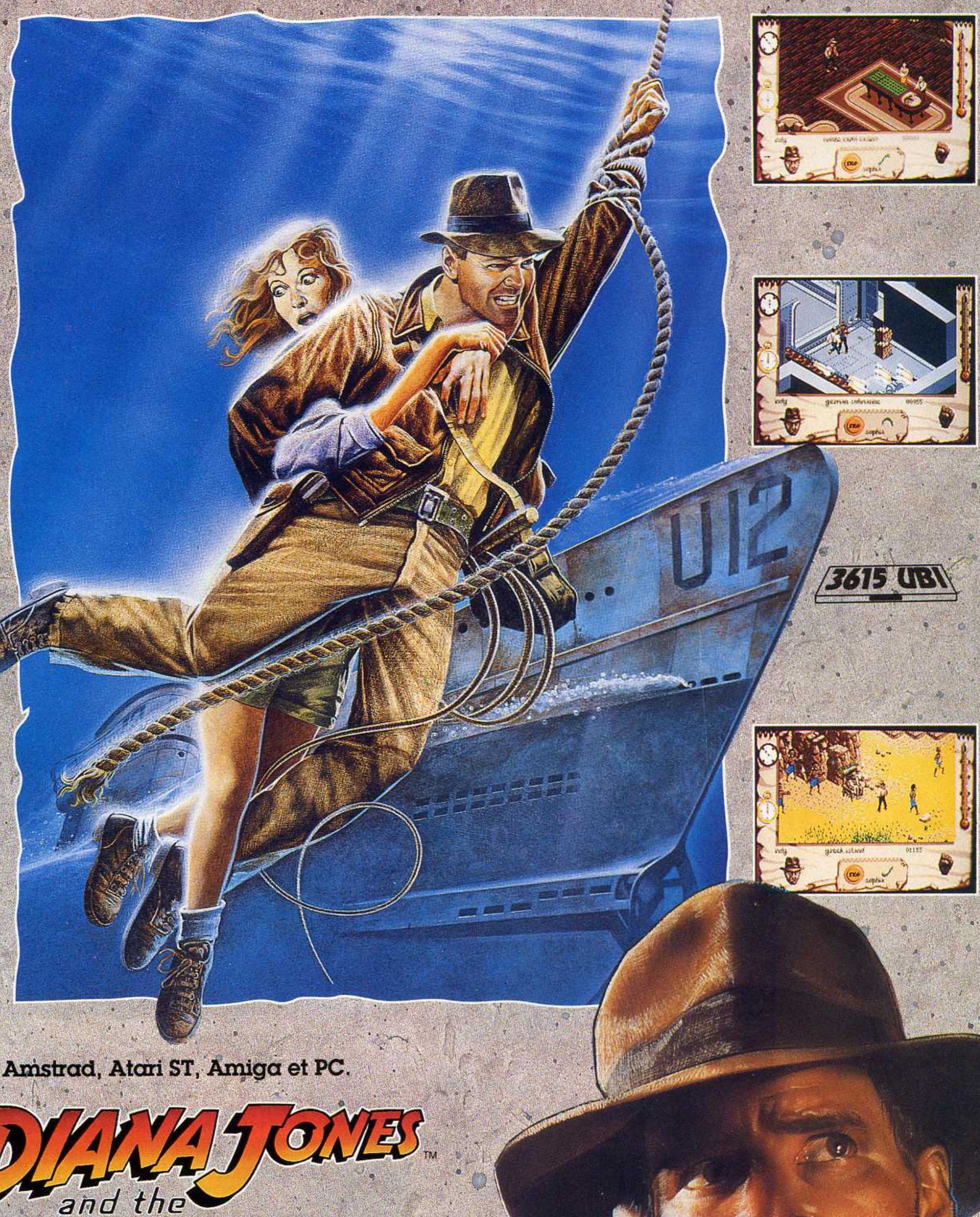
GRAPHISME VGA	17	SON	-
ANIMATION	15	MANIABILITE	16
NOTICE VO	15		

91%

Disponible sur PC.

UNE FORCE DESTRUCTRICE MENACE LA TERRE. IL FAUT SAUVER LA CIVILISATION !

Il y a quelques millions d'années, Atlantis plongea dans les profondeurs de l'Océan. Avec la ville, s'enfouirent également les secrets des forces les plus destructrices de la Terre. Mais les Nazis ont découvert ce royaume perdu et bientôt ils auront en leur possession une bombe qui pourrait mettre fin à la deuxième guerre mondiale en 15 minutes. A moins qu'Indiana Jones ne se mêle de cette affaire...



Bientôt disponible sur Amstrad, Atari ST, Amiga et PC.

INDIANA JONES™ and the FATE of ATLANTIS

LucasArts™
Lucasfilm™ Games

Distribué par
UBI SOFT 8/10 rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois

Disponible dans les fnac et vos meilleurs points de vente.

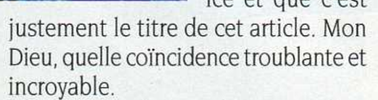
Un jeu d'arcade vraiment génial.

Tous ceux qui se sentent coyotes dans l'âme vont être ravis, voici un produit Graftgold / Renegade qui leur est destiné.





Renegade, la boîte fondée par les Bitmap Brothers et une maison de disques, vient de signer deux gros coups. Le premier c'est Sensible Software, qui avait programmé Microprose Soccer et qui prépare Sensible Soccer, le jeu de foot qui, d'après les préversions que nous avons vues, risque bien de détrôner Kick Off. L'autre, c'est Graftgold et son programmeur-star Andrew Braybook, dont nous vous avons déjà parlé à plusieurs reprises. C'est cette deuxième association qui nous intéresse plus directement, puisque le dernier jeu d'Andrew s'appelle Fire & Ice et que c'est justement le titre de cet article. Mon Dieu, quelle coïncidence troublante et incroyable.



Le héros du jeu n'est pas un être humain, bien qu'il se dresse sur deux pattes, ce qui est peu courant chez les siens. D'habitude, ceux de sa race courent dans des dessins animés à la poursuite de Beep-Beep, se prennent des enclumes sur la tête toutes les 30 secondes et tombent dans des ravins sans fond quand ils n'y a plus d'enclume. Notre héros est un coyote. Charmant, bleuté, souriant et doté d'une belle queue en panache, Cool Coyote, puisque c'est son nom, va réconcilier le public avec ceux de son genre.

Cool Coyote a un mental certainement très troublé, peut-être autant que son psychiatre, car dans la vie, il n'aspire qu'à une chose: trouver des clés. Des morceaux d'abord, puis en les assemblant, rejoindre la sortie. Voila les occupations principales de notre animal de si bon poil.

On ne sait pas trop si c'est l'effet de la bonté divine, mais Cool Coyotte a un pouvoir dont il abuse énormément: il lance des glaçons. Et ça, on peut dire qu'il n'arrête pas, hop, tout le temps en train de balancer des glaçons. Et pas qu'un peu; et il en jette plusieurs à la suite, vite fait, comme ça, hop-hop-hop. Mais il ne les lance pas n'importe où, comme ça, n'importe comment, non, il tire sur tous les êtres qui lui veulent du mal, qui tentent de l'empêcher de trouver la sortie. Ces glaçons ont le pouvoir de paralyser ceux qui les prennent dans la tête, de les pétrifier, les geler, les transformer eux-mêmes en glaçons. Cool Coyote n'a plus qu'à leur foncer dessus pour qu'ils tombent en miettes. C'est justement de cette façon, en détruisant des ennemis, en les glaçant puis en leur fonçant dedans, que Cool Coyote pourra récupérer les morceaux de clés qui l'intéressent. Certains ennemis, en effet, laisseront apparaître un bout de clé alors qu'ils disparaissent; Cool Coyote n'a plus qu'à le ramasser. La clé qui mène à la sortie de chaque niveau est composée de 6 morceaux; dans chaque niveau, il faut donc trouver les 6 ennemis qui en lâcheront un.



Cool Coyote ne lutte pas seul contre les empêcheurs d'assembler les clés en rond, dans chaque niveau traîne quelque part un bébé coyote. Si notre héros le trouve, le petit le suivra partout, en faisant de petits bonds mignons, et tirera quand son chef tirera. Ceci a pour effet de doubler vos tirs en leur donnant plusieurs sources de départ, couvrant ainsi une plus grosse surface. En clair, grâce au bébé, Cool Coyote allume encore plus la tronche de ses ennemis. Le problème que peut poser ce petit être, c'est qu'il est plus lent que Super-Cool Coyote qui devra, de temps en temps, l'attendre avant de continuer à avancer.

Cool Coyote devra traverser plusieurs régions complètement différentes, plusieurs pays. Sur la banquise, il affrontera des pingouins, des esquimaux, des skieurs; en Ecosse, dans le château de Maclean (eh oui, comme Archer Maclean interviewé dans ce numéro, les programmeurs se font de petits clins d'œil par jeux interposés) il se fera agresser par des panses de brebis farcies, par des araignées-cornemuses; en Amérique du Sud il se fera tirer dessus à la sarbacane par des indiens; les perroquets l'agresseront, les chenilles aussi; bref, Cool Coyote est très sollicité partout où il va.

Pour vous aider à ne pas trop vous perdre, le jeu vous affiche un plan en réduction du niveau tout entier chaque

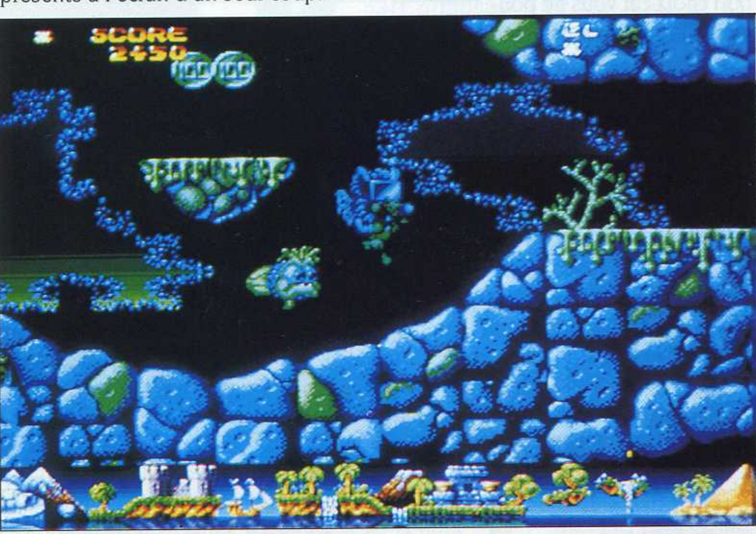


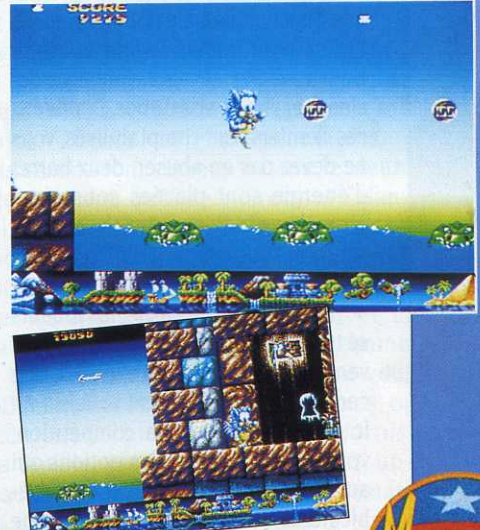
tests

AND ICE

fois que vous allez y entrer. Les mouvements de Cool Coyote sont simples, il peut sauter, courir, se baisser et tirer dans chacune de ces positions. Pour mieux lutter contre tous ses ennemis, notre héros devra essayer de découvrir où sont les nombreux bonus cachés qui jalonnent son parcours. Ils sont invisibles et apparaissent sous forme de cubes marqués d'un point d'interrogation quand on leur tire dessus. Ensuite, Cool Coyote n'a plus qu'à sauter et continuer à tirer dessus pour que des bonus sortent du cube. Notre ami pourra ainsi récupérer des tirs plus puissants, des protections, ou même des aboiements de la mort que le joueur enclenchera en laissant le bouton appuyé, et qui ont pour effet de paralyser tous les ennemis présents à l'écran d'un seul coup.







MEGASTAR joystick

testé sur **Amiga** par Seb

Ah, quel jeu excellent! Remarquez, ce n'est pas vraiment une surprise, on pouvait faire confiance à Andrew Braybook, il fait partie des plus grands programmeurs, Fire & Ice est là pour le confirmer. De plus, le jeu est assez original, pas dans son principe global, c'est effectivement un jeu de plates-formes classique, mais pour les lieux utilisés, les ennemis, ou même pour Cool Coyote le héros et le bébé coyote qui le suit partout.

La maniabilité du personnage est parfaite, exceptionnelle, on approche là des jeux qu'on a l'habitude de voir sur consoles, mais avec le côté imaginatif et créatif des produits que l'on trouve sur micros. Il y a deux écoles, les japonais sont efficaces et les européens sont des artistes (dans la série, je généralise comme un âne). Les graphismes sont réussis, aussi bien les sprites que les décors, les sprites étant très bien animés au passage, et des dégradés de couleurs évolutifs sont présents dans le fond de l'écran. Quelques options au départ vous permettent de choisir votre mode de contrôle, Joystick, clavier, ou même joypad, le jeu gère en effet la présence d'un deuxième bouton pour activer les armes optionnelles. Vous pourrez donc brancher un joypad Megadrive, par exemple.

Une grande réussite, un jeu qui mérite pleinement de se retrouver entre vos grosses mains.

GRAPHISME	17	SON	17
ANIMATION	17	MANIABILITE	18

95%

Disponible sur Amiga.

INDY HEAT



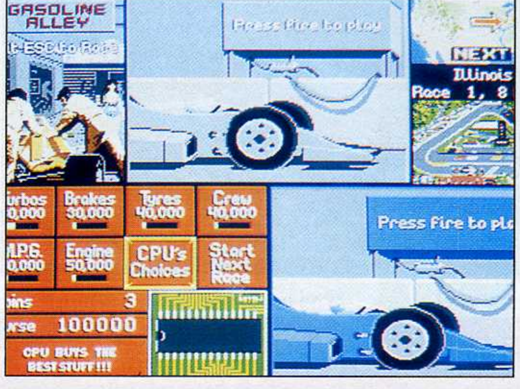
On savait que le syndrome Super Sprint avait frappé un grand nombre de joueurs, mais maintenant, on est obligé de «constater que les programmeurs de Storm ont été atteints eux aussi.

Qui n'a jamais joué à un jeu de ce genre, une course de voitures vue d'au-dessus, en miniature, où les concurrents tournent en rond le plus vite possible? Dans Indy Heat, quatre véhicules s'affrontent sur 10 circuits différents, et trois de ces voitures peuvent être contrôlées par des joueurs humains, deux au joystick et un au clavier. Les commandes sont simples à en mourir de honte, un coup dans une direction latérale pour tourner, en arrière pour freiner, le bouton de tir pour accélérer, et vers l'avant pour déclencher l'un de vos turbos. D'ailleurs, ces derniers sont comptabilisés, vous ne devez pas en abuser, deux barres d'énergie sont placées sous votre score, l'une indique votre niveau d'essence et l'autre montre s'il vous reste des turbos.

Au début de la partie, les joueurs se trouvent face à un écran où ils peuvent effectuer différents réglages. Une certaine somme d'argent vous est allouée au départ de la compétition, vous pouvez acheter des options qui augmentent les capacités de votre véhicule. Il y a six catégories, chacune peut être augmentée plusieurs fois, au fur et à mesure des courses, une barre d'énergie pour chaque catégorie indique à quelle niveau de technicité elle se trouve. Il y a les turbos qui augmentent votre vitesse, les freins, les pneus, l'équipe de mécanicien qui travaille de plus en plus vite, la consommation de votre moteur et le moteur en lui-même. Le fait d'améliorer une catégorie coûte une certaine somme d'argent, il faut donc faire le bon choix car vous ne pouvez vous payer tout à chaque fois. Un icone vous permet d'ailleurs de laisser l'ordinateur choisir pour vous, l'idéal pour les indécis.



La course se déroule de la façon la plus classique qui soit, avec tout de même, une petite originalité au niveau de la gestion des stands. Vous pouvez vous arrêter à tout moment sur un rectangle (le stand) de la couleur de votre véhicule, placé à un endroit précis du circuit. Là, votre équipe de techniciens s'excite autour de votre voiture, la répare, refait le plein et vous laisse repartir encore plus hargneux qu'avant. Vous pouvez foncer dans les voitures stoppées au stand, cela a pour effet d'interrompre le travail des techniciens et met votre adversaire dans une mauvaise posture.



Chaque course se déroule dans un nombre de tours donné, et des afficheurs indiquent où en sont tous les concurrents.

testé sur AMIGA par Seb

Non seulement la formule de ce genre de jeu est toujours efficace, mais en plus, Indy Heat est l'un des plus réussis dans le genre, si ce n'est le plus réussi. Les graphismes sont fins, jolis, la maniabilité des véhicules est excellente, les circuits sont variés, et Indy Heat, surtout quand on y joue à plusieurs, est vraiment passionnant. Le système de gestion des options est excellent. Seul défaut, la partie s'arrête quand les joueurs terminent le dernier circuit, un game over tristo s'affiche alors. Si les joueurs reprennent une partie, ils perdent toutes leurs options, adieu la belle voiture qu'ils ont mis plusieurs courses à obtenir, c'est un peu dommage.

Un jeu vraiment éclatant et agréable, malgré son apparente simplicité.

GRAPHISME 16 — SON 15
ANIMATION 16 — MANIABILITE 17
90%
Disponible sur AMIGA, C64 et ST.

THE SIMPSONS
BART VS. THE SPACE MUTANTS

Ocean vous met dans la peau d'un David Vincent à cheveux jaunes.



Un soir, alors qu'il s'ennuyait à mourir à la fenêtre de sa chambre, Bart Simpson a vu les Extra-Terrestres arriver sur notre planète. Ils viennent pour nous envahir, bien sûr, et avant de s'étendre sur toute la planète, ils testent leur plan sur la ville de Springfield. Bart Simpson n'est pas très chauvin, mais à choisir, il préfère encore les crétins qu'il a l'habitude de croiser dans la rue plutôt que ces aliens antipathiques, Bart a donc décidé de les chasser de la ville.

Ce jeu de plates-formes est divisé en cinq niveaux au décors différents. Dans chacun d'entre eux, Bart doit trouver un nombre d'objets donné, objets que les aliens tentent de récupérer pour les mettre dans une grosse machine de leur invention qui leur permettrait d'envahir la planète.

Dans le premier niveau, Bart évolue dans les rues de Springfield, il doit colorier en rouge tous les objets ou tous les êtres violets qu'il voit. Bart doit donc sauter sur les rebords des fenêtres, sur les bouches à incendies, il doit éviter les aliens qui sautillent en différents endroits. Divers objets l'aideront dans sa mission, comme les bombes de peinture, qu'il doit récolter et utiliser à petite dose car leur contenance est limitée, où les lunettes de soleil qui lui permettent de repérer les aliens déguisés en êtres humains: il peut alors leur sauter sur la tête et récupérer un bonus. S'il obtient suffisamment de bonus, Bart obtiendra l'aide d'un membre de sa famille, plus tard, à la fin du niveau quand il devra lutter contre un chef alien. Certains objets demandent un peu d'astuce pour être délogés, pour cela vous pouvez utiliser des outils ou des jouets en vente dans les magasins.



Encore faut-il avoir de l'argent, mais, ça aussi, vous pouvez le gagner en sautant par dessus certains aliens.

Dans le deuxième niveau, Bart se retrouve dans un centre commercial, et cette fois ce sont des chapeaux qu'il doit récupérer. Ce niveau est séparé en plusieurs étages, et chaque étage a son thème, comme celui des chaussures où vous luttez contre des... chaussures, oui, désolé.

Dans le troisième niveau Bart se bat dans un parc d'attractions, dans le quatrième il se promène dans le musée d'histoire naturelle de Springfield, et dans le cinquième et dernier niveau Bart se retrouve en plein dans la centrale nucléaire.

testé sur CPC par Seb

Ça faisait bien longtemps qu'on avait pas eu un jeu en couleurs sur CPC. Je veux dire avec DES couleurs, un peu plus que la bichromie qu'on a l'habitude de voir. The Simpsons est efficace, le jeu est assez difficile, de nombreuses astuces sont à découvrir, et les niveaux sont de bonne taille. En fait, l'intérêt du jeu est très grand. Par contre, à part la présence des couleurs, et la taille de la fenêtre qui n'est pas trop ridicule, The Simpsons n'a que des points négatifs. Les animations sont nulles, certains sprites clignotent violemment, le son est quasi inexistant et il n'y a pas de scrolling. Malgré tout cela, The Simpsons est un très bon jeu, quand on sait fermer un petit peu les yeux sur certains aspects.

GRAPHISME	15	SON	12
ANIMATION	12	MANIABILITE	15



Chez Ocean, on rêve depuis bien longtemps d'être dans la peau de Hulk Hogan.

WWF WRESTLEMANIA

On ne vous propose pas n'importe quel challenge, pas un petit défi bidon où vous devrez vous battre contre des nains myopathes ou contre des fourmis pacifistes, non. Vous allez monter sur un ring, au milieu d'une salle de 10 000 personnes, avec des caméras un peu partout.

Seulement, vous ne serez pas seul sur ce ring, loin de là, une tonne de muscles avec des bras, des jambes et une tête viendra vous frapper le plus violemment possible.

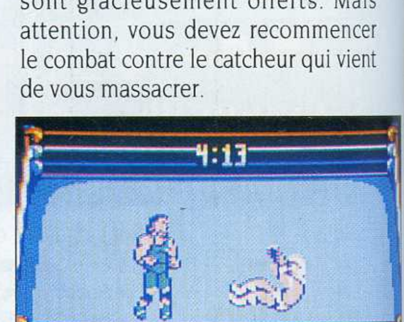
Le joueur peut choisir un catcheur à diriger parmi trois célèbres gentils de la WWF: Hulk Hogan, Ultimate Warrior ou British Bulldog. En face, vous trouverez, tour à tour, Mr Perfect, The Warlord, Million Dollar Man, The Mountie et Sergeant Slaughter. Chaque catcheur dispose des coups classiques, coups de pied, coups de poing, saut les pieds dans la gueule de l'adversaire, ou montée sur les cordes pour s'écraser sur le catcheur d'en face. En plus, chaque catcheur a sa spécialité qu'il met en action après avoir fait une confrontation de force avec son adversaire.



Avant d'entrer sur le ring, les catcheurs s'échangent quelques petites phrases bien senties, histoire de faire monter la haine. Votre adversaire commence à parler, en Anglais, puis c'est à vous. A l'aide des commandes, joystick ou clavier, vous choisissez une phrase à répondre. Votre adversaire vous en balance encore une, puis c'est l'entrée sur le ring. Les catcheurs arrivent en courant, par devant, se glissent entre les cordes, et hop, c'est le début d'une baston acharnée.

En haut de l'écran, un chrono égraine ses secondes. En bas se trouvent les quelques indications dont le joueur peut avoir besoin: l'énergie de son personnage, et un carré qui affiche un icone différent selon la situation. Par exemple, quand vous êtes allongé au sol, il faut appuyer sur le bouton à toute vitesse pour vous relever. Eh bien le carré affiche un doigt et un bouton de feu, pour que les débiles comprennent qu'ils doivent se magner d'appuyer sinon l'autre catcheur va en profiter pour continuer de les bourrer de coups.

Pour gagner, il faut immobiliser son adversaire au sol pendant 3 secondes, pour réussir, il faut lui avoir vidé une bonne partie de son énergie avant, sinon il se relèvera sans trop de problèmes. En cas de défaite, vous pouvez vous rattraper grâce aux quatre crédits qui vous sont gracieusement offerts. Mais attention, vous devez recommencer le combat contre le catcheur qui vient de vous massacrer.



testé sur CPC par Seb

Il n'y a pas grand chose à regarder dans WWF: deux sprites, un ring fixe. Il n'y a pas grand chose à écouter dans WWF: deux sons différents à tout casser. Il n'y a pas grand chose à faire dans WWF: quelques coups, mais là n'est pas le problème, il peut être amusant de les enchaîner.

Les graphismes, aussi peu nombreux soient-ils, sont assez réussis, ils ont le mérite d'être clairs et colorés.

Les sprites bougent rapidement, heureusement, avec ce qu'il y a à l'écran si en plus ça ralentissait ça serait le bouquet, et le personnage est très maniable.

On s'ennuie très rapidement et l'action est répétitive jusqu'à étourdissement. Heureusement il y a un mode deux joueurs, mais, même là, ce n'est pas la très grande joie.

GRAPHISME	13	SON	11
ANIMATION	13	MANIABILITE	15

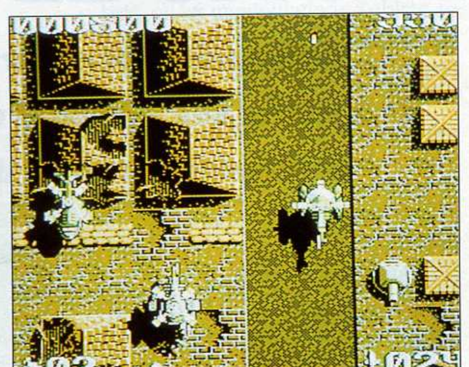


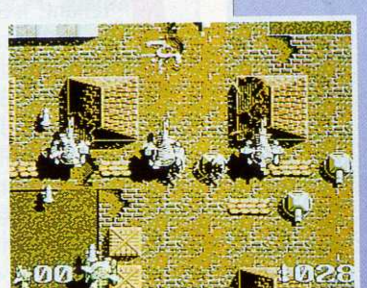
APACHE FLIGHT

Atlantis vous transforme en hélico tueur

Ce matin, Super Roger a appris une super nouvelle: le monde est en danger. Une organisation terroriste internationale a détourné des équipements nucléaires.

Aux commandes de son hélicoptère Apache, Super fonce pour aller se battre. Avant qu'il ne décolle, des techniciens ont entré les emplacements précis des 4 bases ennemies dans l'ordinateur de bord. Super devra les détruire entièrement toutes les quatre. Son hélico est équipé de munitions à double tir ainsi que de quelques missiles à têtes-chercheuses. Tout au long de sa super aventure, Super pourra récupérer d'autres munitions en ramassant des capsules. Avant d'atteindre les bases ennemies, notre héros devra se manger des tas et des tas de méchants, des tanks, d'autres hélicos de différentes tailles, des canons placés au sol.





testé sur AMIGA par Seb

Pas le moindre gramme d'originalité dans ce jeu, mais s'il n'y avait que ça, ce ne serait pas bien grave: un hélico qui avance tout droit, un scrolling vertical, de petits scrollings horizontaux qui font découvrir toute la largeur du terrain, des vagues d'ennemis qui arrivent en face, quelques options à ramasser, rien de bien excitant; surtout, ouais, surtout quand on considère que tout cela n'est pas parfaitement bien réalisé; l'hélico met un peu de temps à répondre et l'on a du mal à éviter certains tirs qu'on avait pourtant repérés, mais de plus, on ne s'amuse pas dans ce jeu un peu trop lent et pas assez beau pour donner envie d'en voir plus.

GRAPHISME 12 SON 13
ANIMATION 11 MANIABILITE 10
63%
Disponible sur AMIGA.

HE 162 VOLKSJAGER

Lucasfilm Games nous propose encore un appareil zarbi.

Issu des travaux de Ernst Heinkel, concernant la propulsion à réacteur, menés dès 1936, le HE 162 Volkjäger sortit des ateliers à la fin de la guerre. Il s'agit, en fait, de la dernière génération d'appareils utilisant un moteur à réaction dont on retrouve les prémices chez d'autres constructeurs, tels Messerschmitt, Junker ou encore BMW. Du reste, la Luftwaffe, consciente de la suprématie aérienne que pouvait lui apporter les avions à réactions préféra abandonner les versions précédentes du HE 162 au profit du ME 162 de Messerschmitt, bien que ce dernier fut moins compétitif. Toutefois, le bombardement intensif des chantiers germaniques ayant fait prendre pas mal de retard, on se décida finalement à se rappeler d'Heinkel en 1944 et, l'appareil sortit de ses chantiers souterrains dans lesquels les ingénieurs travaillaient en grand secret en janvier 45. En dépit de l'incroyable quantité d'appareils, produite en si peu de temps et d'un armement propre à imposer un certain respect (2 canons Mauser MG 151 de 20 mm montés sur le nez), le He 162 n'empêcha pas la défaite de l'Allemagne Nazie. Voilà, mes amis, cette belle histoire de l'oncle Paul est terminée et maintenant, au lit, en attendant une prochaine disquette de Lucasfilm consacrée à un engin volant encore plus tordu. Un de ces jours, ils vont nous faire un data-disque d'enclume.



testé sur PC par Moulinex

Ben franchement, c'est comme SWOTL. C'est donc beau en 256 couleurs mais lent ou rapide avec moins de détails mais moins beau. Pour le reste, je trouve que le pilotage continue à ressembler à celui d'un appareil d'arcade et non pas à un simulateur. Ainsi, le fait de tirer le manche du HE 162 au décollage fait faire une bonne demi-douzaine de loopings, sans perte d'altitude. Enfin, les gens adorent SWOTL alors je ne dis rien...

GRAPHISME VGA 17 SON -
ANIMATION 15 MANIABILITE -
NOTICE VO 14
90%
Disponible sur PC.

WORLD CLASS RUGBY FIVE NATIONS EDITION

Audiogenic nous ressort ses musclés de 2 mètres aux mâchoires d'acier pour qu'ils participent au tournoi des 5 nations.

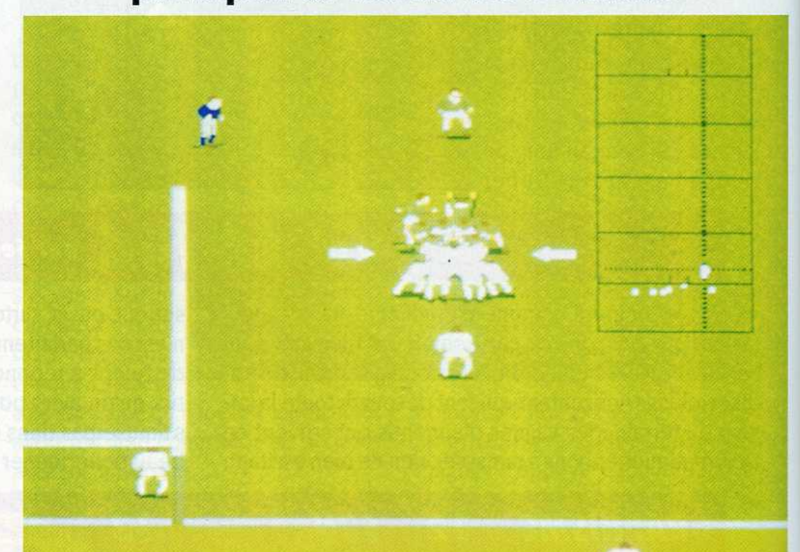
Les ordinateurs, jusqu'à maintenant, n'ont bénéficié que de très peu de simulations de rugby, surtout si l'on compare avec la masse incroyable et sans cesse grandissante des simulations de football. Domark s'y est aventuré, avec World Cup Rugby, et Audiogenic nous avait déjà sorti World Class Rugby, avant de remettre ça pour une édition spéciale intégrant la compétition la plus prestigieuse de ce sport: le tournoi des cinq nations.

Le jeu est sensiblement identique à l'ancienne version, avec quelques options supplémentaires permettant de participer au tournoi des cinq nations. Par contre, rien ne vous empêche d'engager votre équipe pour la coupe du monde.

La force de World Class Rugby réside dans ses différents modes de visualisation.

En effet, il est possible de voir le terrain en 2D, en 3D ou encore en 3D mais de plus haut, ce qui permet de voir une plus grande partie du terrain, avec des joueurs plus petits. Préférable pour élaborer des tactiques gagnantes.

Un scanner est affiché à l'écran, avec une croix indiquant l'endroit du terrain où se déroule l'action, et de petits points de différentes couleurs, selon les équipes, indiquant la position de chaque joueur. Il est préférable d'y jeter un œil régulièrement, tout en jouant pour mieux détecter les couloirs vides, où engouffrer ses joueurs pour qu'ils foncent vers



l'essai. Le scanner est réglable, vous pouvez changer sa taille ainsi que sa position à l'écran. A tout moment du jeu, le joueur peut enclencher un ralenti, idéal si vous êtes très fier d'une action que vous venez d'effectuer.

Quand le joueur à la balle, il peut tout simplement courir et tenter de rejoindre l'autre côté du terrain, ou faire une passe à l'un de ses coéquipiers, frapper la balle avec le pied pour l'envoyer en avant et gagner du terrain; s'il est assez près des poteaux il peut tenter un drop, ou encore, une fois la ligne de fond adverse passée, écraser la balle au sol pour marquer un essai. Si vous dirigez un joueur qui n'a pas la balle, vous pouvez tenter de plaquer le possesseur du ballon en lui fonçant dedans. Selon les cas de figures, une mêlée ouverte peut se déclencher.

pendant les mêlées, les joueurs doivent agiter le joystick de gauche à droite et de droite à gauche le plus rapidement possible.

Le plus fort récupère alors la balle et part continuer sa progression. Toutes les règles du rugby sont intégrées, y compris les plus avancées, l'ordinateur est alors garant de la bonne tenue du match.

Différentes options permettent d'effectuer des réglages, de choisir l'équipe que l'on dirige, de s'électionner le nombre de joueurs, d'enclencher le ralenti automatique quand il y a des essais, et bien sûr, de choisir le tournoi auquel vous voulez participer avec la possibilité de prendre le tournoi des cinq nations.

testé sur AMIGA par Seb

Quelques points forts dans cette simulation.

D'une part, les choix quant à la visualisation du terrain, et d'autre part, la grande maniabilité et la simplicité d'utilisation de World Class Rugby Cinq Nations Edition.

Les graphismes, par contre, ne sont pas très réussis, d'ailleurs, tout ce qui peut faire partie de l'habillage, de l'embellissement du soft est plutôt raté. Même la boite et la documentation.

Sans être passionnant, World Machin 5 Truc Edition a un certain charme, surtout si on est fana de rugby, et encore plus quand on y joue à deux.

GRAPHISME	14	SON	13
ANIMATION	16	MANIABILITE	16

87%

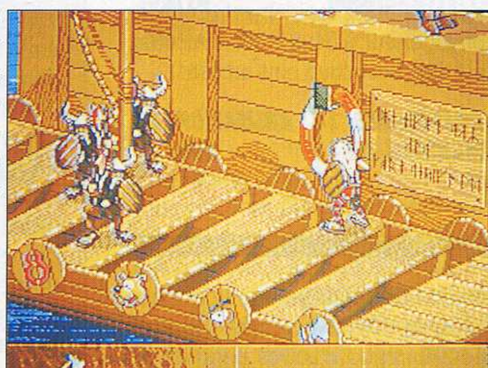
Disponible sur Amiga.

tests

HEIMDALL

EDITEUR: CORE DESIGN
TESTÉ SUR ST
(1 MEGA MINIMUM) PAR SEB.
DÉJÀ TESTÉ SUR AMIGA
DANS JOY N°22

Heimdall n'a qu'un objectif, vous lancer tout entier dans une épopée norvégienne légendaire. Les dieux étant les rigolos que nous connaissons, ils n'arrêtent pas de se faire des blagues entre eux. Ainsi, Loki le dieu de l'enfer, s'est emparé du marteau de Thor, de la lance de Freya et de l'épée d'Odin, puis les a éparpillés un peu partout, dans trois endroits différents. Les dieux n'ayant plus de pouvoir s'ils débarquent sur Terre, ils ne peuvent intervenir eux-mêmes, et Thor décide donc de descendre chez les hommes pour mettre enceinte l'une des leurs, le bébé sera l'élu, il devra parcouir le monde pour récupérer les armes des dieux. Le bébé s'appelle Heimdall, et c'est vous.



Sous des aspects de jeu d'aventure / arcade, Heimdall est un véritable jeu de rôle. L'action principale a lieu dans des écrans en 3D isométrique, où vous dirigez votre personnage à l'aide du joystick. Les graphismes sont superbes, aux couleurs orangées très agréables, les animations des personnages réussies. Certaines actions, comme les combats, ou les manipulations d'objets, se font à l'aide de boites d'alerte qui s'affichent, ou de l'écran d'options principal. C'est là que vous pouvez gérer votre équipe, chacun ayant ses compétences propres selon sa fonction (guerrier, magicien, marin,...).

L'aventure est prenante, le jeu bien fait, avec un défaut, mineur heureusement, la gestion des commandes demandant l'utilisation du joystick et de la souris alternativement.

GRAPHISMES: 17 ANIMATION: 15
SON: 13 INTERET: 16
VERDICT: 90%

POOL OF DARKNESS

EDITEUR:SSI
TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA
DEJA TESTE DANS JOY N°21
DISPONIBLE SUR PC, AMIGA



Ce logiciel, quatrième et dernier volet de la série Forgotten Realms, vous entraîne dans la ville de Phlan, 10 ans après la précédente aventure. A l'aide de votre équipe d'aventuriers préférés, vous allez pouvoir repartir à la rescousse du conseil des sages qui attend votre arrivée avec impatience. A vous les monstres, les sorts et la perspective d'une longue carrière: possibilité de "monter" un personnage de 25ème rang. Peu courant sur Amiga, le genre JdR "pur et un peu dur" est ici dignement représenté. Le graphisme, un peu aride, sauf dans les vues extérieures, est cependant vite oublié tant le jeu est complexe et prenant. Dommage que l'ergonomie de l'ensemble ne soit pas assez pensée pour l'amiga, car le logiciel vaut le détour par ailleurs.

GRAPHISME:15 ANIMATION:13
SON:14 DIFFICULTE:17
VERDICT:88%

KNIGHTS OF THE SKY

EDITEUR : MICROPROSE
TESTE PAR MOULINEX SUR ST
DEJA TESTE DANS JOY N° 21
DISPONIBLE SUR PC, AMIGA, ST

Knights of the sky permet de piloter de vieux avions et c'est une chance, car cette version n'est pas d'une rapidité exemplaire. En fait, le paysage avance rapidement, mais ce sont les commandes qui rament un peu. En revanche, il est à noter que le graphisme 3D est plutôt réussi; quant aux inter-écrans, ils sont très sympathiques.



Anecdote au passage qui montre bien le souci du détail dont fait preuve l'éditeur: comme il n'était pas possible sur ST d'afficher les dessins d'intro de la version VGA, Microprose s'est fendu d'une nouvelle présentation rien que pour les 16 bits; aussi a-t-on le plaisir d'admirer un petit film rétro (tout y est, y compris les rayures) qui présente un pilote de l'époque en train de rejoindre sa drôle de machine.

Pour le reste, le jeu est toujours aussi intéressant.

GRAPHISME:15 ANIMATION:13
SON:14 MANIABILITE:16
VERDICT : 84%

ALCATRAZ

EDITEUR: INFOGRAMES
TESTÉ SUR ST PAR SEB.
DÉJÀ TESTÉ SUR AMIGA DANS JOY N°25

La prison d'Alcatraz est maintenant vide de prisonniers, le gouvernement américain les a tous transférés dans d'autres cellules depuis le tremblement de terre de San Francisco en 1989. Pourtant, l'île n'est pas déserte et les nouveaux occupants sont tout autant hors-la-loi que les précédents. Miguel Tardiez, chef du cartel de la drogue a élu domicile sur l'île, avec son laboratoire et tous ses hommes.

Pour les autorités américaines, il est temps d'agir. Deux membres du meilleur groupe d'intervention du pays sont sur le coup. Ils devront se rendre sur l'île, atteindre le bâtiment principal des gardes, subtiliser des documents prouvant la culpabilité de Miguel Tardiez, foncer déposer des bombes à retardement dans le laboratoire et les stocks, et enfin, atteindre les quartiers du chef-pape-roi-prince de la drogue pour le kidnapper.

Quatre scènes d'arcade différentes, donc, dans Alcatraz, avec le gros avantage qu'elles sont jouables à deux simultanément, l'écran étant séparé en deux fenêtres. Les personnages peuvent tirer sur leurs ennemis avec des armes diverses, fusil mitrailleur, lance-flammes, couteau, grenades; armes qu'ils peuvent récupérer au fur et à mesure qu'ils éliminent les méchants hommes de Tardiez.

Les graphismes et les animations des personnages sont assez réalistes. Sans être fabuleux, les décors de fond sont tout de même agréables, avec la possibilité de changer les teintes de couleur à l'aide d'une touche du clavier. Par contre, le jeu est très répétitif, pas très rapide, les scrollings ne sont pas superbement fluides, et on s'ennuie assez rapidement. Enfin, si on joue seul, à deux joueurs Alcatraz est déjà beaucoup plus amusant.

GRAPHISMES: 14 ANIMATION: 15
MANIABILITE: 14 SON: 14
VERDICT: 73%



MANCHESTER UNITED EUROPE

EDITEUR: KRISALIS
TESTÉ SUR PC PAR SEB.

Krisalis nous avait déjà offert Manchester United Toutcourt début 90, ayant remporté le succès avec ce titre, les programmeurs ont décidé de fouler les sentiers précédemment battus en sortant Manchester United Europe. Au programme, la gestion de la célèbre équipe Anglaise à travers les diverses compétitions européennes. Vos actions sont divisées en deux familles, gestion stratégique et tactique pure et contrôle des joueurs pendant le match.

Vous prenez donc la peau de l'entraîneur, pour choisir la composition de l'équipe avant chaque match: qui va à quelle place, qui est remplaçant. Vous choisissez la formation de votre équipe, ce qui détermine la tactique générale, défensive ou agressive. Vous pouvez régler d'autres paramètres, obtenir des statistiques, ou effectuer un match amical contre n'importe quelle autre équipe de la compétition.

Si vous le désirez, votre rôle s'arrête là et c'est l'ordinateur qui détermine les résultats des matchs que votre équipe joue, en tenant compte de la forme et des compétences de chacun. Par contre, vous pouvez participer directement au match, le terrain s'affiche alors en vue de profil, avec une légère 3D pour montrer toute la profondeur du terrain. Vous dirigez alors le joueur le plus près du ballon, en faisant des passes, des tirs, des tackles, des coups francs, bref, en jouant au foot.

Les graphismes de Manchester United Europe sont très réussis, aussi bien les menus que les sprites des joueurs ou le terrain pendant le match. Par contre, le côté gestion n'est pas assez dense, et le joueur n'intervient pas assez, n'interfère pas assez avec le programme pour avoir vraiment l'impression de jouer. De plus, le côté match n'est pas passionnant non plus. Une simulation qui n'en est pas une, un jeu d'arcade qui n'en est pas un.



GRAPHISMES: 16 ANIMATION: 15
MANIABILITE: 16 INTERET: 11
VERDICT: 70%

REALMS

EDITEUR:VIRGIN GAMES
TESTE PAR MOULINEX SUR PC
DEJA TESTE DANS JOY N°23
DISPONIBLE SUR AMIGA, PC

A la croisée des chemins souvent foulés de Powermonger et Castle, Realms possède les qualités des deux logiciels et réussit le tour de force d'être toutefois un jeu à part entière. A la joie de pouvoir envahir des contrées sauvages, s'ajoute le plaisir de gérer son petit monde avec minutie et surtout, de construire ses fortifications, les temps reculés auxquels le scénario fait référence n'étant pas très stables. Le graphisme, moche en ce qui concerne les inter-écrans et la présentation, est, en revanche, très fin dans ce qui constitue le corps du jeu, à savoir la gestion des armées sur une merveilleuse carte 3D. En ce qui concerne l'ergonomie et la présentation générale, rien à signaler, si ce n'est (ô joie) que le jeu propose, en



début de partie, d'afficher les textes dans la langue de son choix: Allemand, Anglais et bien entendu (parce que ça nous touche de près, n'y voyez aucune gloriole cocardière) Français. De même, le mode d'emploi digne d'éloge est traduit dans ces trois langues. A noter que le jeu comportera de la musique, mais la version testée n'étant pas finalisée à ce niveau, je m'abstiendrai de toute fausse note.

GRAPHISME:15 ANIMATION:14
SON:- MANIABILITE:17
VERDICT: 91%

rebelote

MIDWINTER 2

EDITEUR:RAINBIRD
TESTE PAR MOULINEX SUR PC
DEJA TESTE DANS JOY N°15
DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, PC



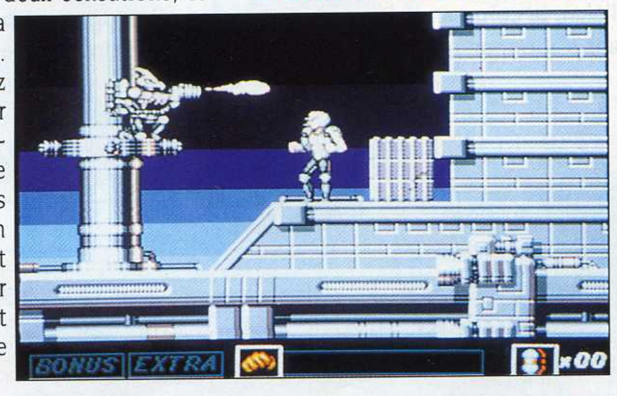
Près d'un an après sa sortie sur d'autres standards, Flames of freedom arrive sur PC. Si je vous raconte ça, c'est que depuis ce temps, les choses ont bien changé et le jeu devant lequel on s'ébaubissait a assez mal vieilli en ce qui concerne sa présentation générale; excepté les cartes, le graphisme est lourdingue et maladroit. En revanche, l'animation des parties 3D est encore digne d'éloges, ce qui est finalement le principal. Au cas où vous l'ignoreriez, ce logiciel vous met dans la peau d'un agent secret devant combattre les terribles Sahariens. Hem, par les temps qui courent dans un bruit de bottes, je n'apprécie pas vraiment le racisme qui se cache derrière la dénomination. Passons et admirons le nombre incroyable de véhicules que vous allez pouvoir piloter, de l'avion au sous-marin en passant par l'hélico, et la diversité de missions que vous aurez à accomplir pour vaincre.

GRAPHISME:14 ANIMATION:17
SON:14 MANIABILITE:15
VERDICT : 89%

WOLFCHILD

EDITEUR: CORE DESIGN
TESTÉ SUR ST PAR SEB.
DÉJÀ TESTÉ SUR AMIGA DANS JOY N°23

Kal Morrow est un scientifique, un chercheur travaillant sur la création d'êtres hybrides, entre êtres humains et animaux. Ses recherches viennent d'aboutir et déjà, dans son laboratoire perdu aux milieu de l'océan, il est capable de transformer un homme en un être intelligent comme l'homme ayant la force de certains animaux. De tels résultats, malheureusement, intéressent énormément les chefs de Chimera, une organisation criminelle très puissante. Les hommes de cette bande ont débarqué sur l'île, ils ont massacré une partie de la famille Morrow, et ont enlevé le professeur pour qu'il travaille, de force, pour eux. Le seul survivant, c'est vous, Saul Morrow, et en ce moment votre tête est agitée de deux sensations, le désespoir et la vengeance. Vous décidez donc d'utiliser l'une des machines de votre père pour vous transformer en lycanthrope et partir venger votre famille et délivrer votre père.



Cinq niveaux d'arcade acharnée vous séparent de la base secrète de Chimera, tous placés dans des lieux aux décors et aux ennemis différents. Les graphismes de Wolfchild sont très réussis, les animations fluides et bien décomposées, et les bruitages et les musiques apportent beaucoup. Wolfchild ne vous envoie pas tout de suite au centre de la baston, une introduction entièrement graphique, sonore et animée vous résume ce qui s'est passé avant que vous n'arriviez dans l'histoire.

Le fonctionnement du jeu est simple, votre personnage se dirige dans tous les sens, il saute, il tire, il ramasse des armes, des capsules d'énergie et se transforme en loup pour mieux combattre. Les niveaux sont de grande taille et se dévoilent grâce à des scrollings multi-directionnels.

Un très bon jeu d'arcade, amusant et prenant.

GRAPHISMES: 17 ANIMATION: 16
MANIABILITE: 16 SON: 16
VERDICT : 92%

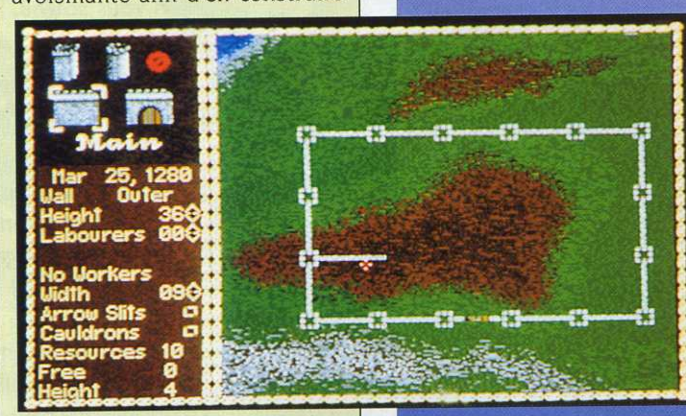
CASTLES

EDITEUR:INTERPLAY
TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA
DEJA TESTE DANS JOY N°19
DISPONIBLE SUR PC, AMIGA, ST

Bon, n'y allons pas par quatre chemins puisque l'éditeur annonce de lui-même la couleur sur sa jaquette: Castles combine le meilleur de Populous, Simcity et Railroad Tycoon. Là, on pourrait dire que je m'arrête et que hop, je passe à autre chose. On aurait tort car Castles est, à mon sens, plus que cela: en effet, la construction de château rajoute le plaisir de créer des objets qu'on pourra mettre à l'épreuve dès la première bataille.

Si le château que vous avez amoureusement construit ne répond pas aux règles de l'art, l'adversaire cassera votre beau pâté d'un coup de pelle rageur (c'est une métaphore, pas de pelle dans l'histoire). Seul reproche, le jeu est un peu long et il eût été judicieux de disposer d'un mode accéléré efficace.

Cela dit, une fois qu'on a construit son château, le jeu devient passionnant car il est alors possible d'envahir la province avoisinante afin d'en construire



un second. Divisé pour mieux régner disait Machiavel ? Oui, et là c'est à prendre au pied de la lettre, plus vous éparpillerez vos forces, plus il sera compliqué de contenir les tribues celtes qui habitent la région. Graphisme sans histoire, musique extra, commandes à la souris et manuel en français: youpi.

GRAPHISME:15 ANIMATION:-
SON:16 DIFFICULTE:16
VERDICT:90%

L'ABONNEMENT À JOYSTICK VOUS INTERESSE?

Vous tombez bien, car ici, c'est...

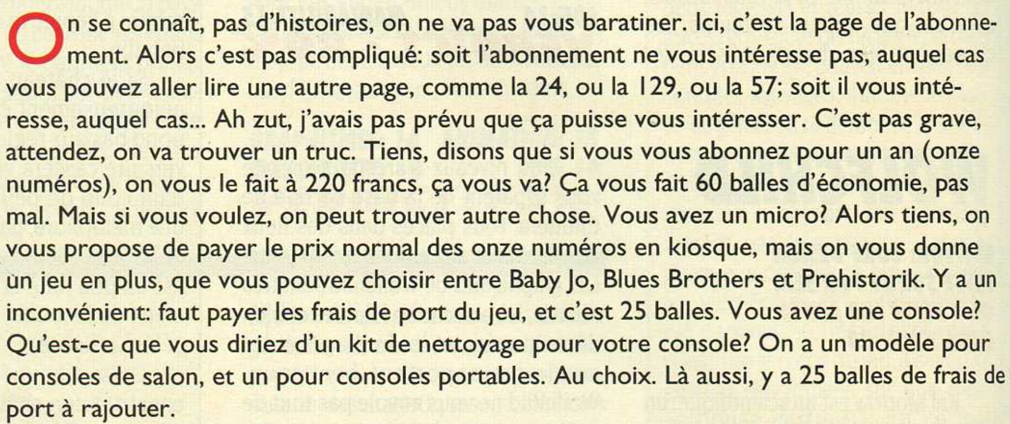
LA PAGE DE L'ABONNEMENT



ET DES JEUX GRATOS

ET DES MULTIPLES AVANTAGES





On se connaît, pas d'histoires, on ne va pas vous baratiner. Ici, c'est la page de l'abonnement. Alors c'est pas compliqué: soit l'abonnement ne vous intéresse pas, auquel cas vous pouvez aller lire une autre page, comme la 24, ou la 129, ou la 57; soit il vous intéresse, auquel cas... Ah zut, j'avais pas prévu que ça puisse vous intéresser. C'est pas grave, attendez, on va trouver un truc. Tiens, disons que si vous vous abonnez pour un an (onze numéros), on vous le fait à 220 francs, ça vous va? Ça vous fait 60 balles d'économie, pas mal. Mais si vous voulez, on peut trouver autre chose. Vous avez un micro? Alors tiens, on vous propose de payer le prix normal des onze numéros en kiosque, mais on vous donne un jeu en plus, que vous pouvez choisir entre Baby Jo, Blues Brothers et Prehistorik. Y a un inconvénient: faut payer les frais de port du jeu, et c'est 25 balles. Vous avez une console? Qu'est-ce que vous diriez d'un kit de nettoyage pour votre console? On a un modèle pour consoles de salon, et un pour consoles portables. Au choix. Là aussi, y a 25 balles de frais de port à rajouter.

Mais dans tous les cas, vous bénéficiez des avantages des abonnés de Joystick: 60 minutes de connection en 3614 sur le 3615 Joystick, et vos petites annonces sont prioritaires. On vous soigne, hein?

BULLETIN D'ABONNEMENT

(hep! Pour le reste de l'Europe, en attendant 93, c'est 350 francs, et pour le reste du monde, c'est 500 francs, par avi

(à remplir et à renvoyer avec votre règlement à Joystick, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris)

- Je veux juste un abonnement d'un an à 220 francs.
- Je veux un abonnement et un jeu, j'envoie 305 francs (frais de port compris).

Baby Jo ☐ Amiga ☐ ST ☐ PC 5"1/4 ☐ PC 3"1/2 ☐ CPC DK ☐ CPC K7
Prehistorik ☐ Amiga ☐ ST ☐ PC 5"1/4 ☐ PC 3"1/2
Blues Brothers ☐ Amiga ☐ ST ☐ PC 5"1/4 ☐ PC 3"1/2

- Je veux un abonnement et un kit de nettoyage: 305 francs aussi.

Et ma console, elle est ☐ Portable ☐ De salon

Pour avoir les 60 minutes de connexion, j'indique mon pseudo (qui doit exister sur le serveur):
....

Et puis emporté par l'élan, je commande les anciens numéros (à propos, on peut les commander même sans s'abonner!). J'envoie 25 francs par exemplaire, sauf le 7 et le 18 qui sont à 30 francs.

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14
☐ 15 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25

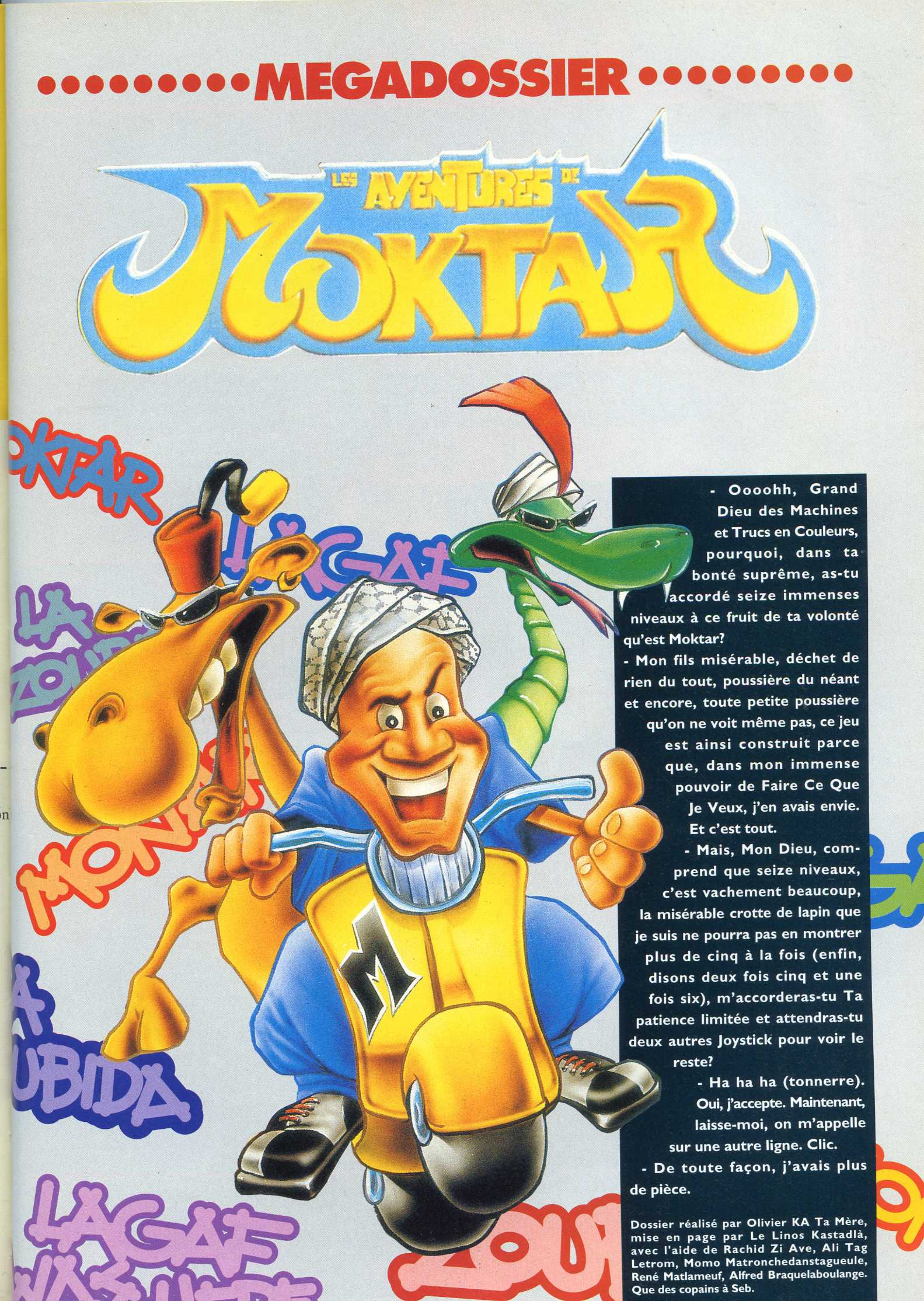
Nom:...Prénom:...

Adresse:..Ville:......................................

Code postal:...............................Tel:...Age:..................

Modèle d'ordinateur:............................Modèle de console:..

N'oubliez pas de joindre votre règlement!
Délai d'envoi du cadeau: 4 à 6 semaines.



- Oooohh, Grand Dieu des Machines et Trucs en Couleurs, pourquoi, dans ta bonté suprême, as-tu accordé seize immenses niveaux à ce fruit de ta volonté qu'est Moktar?

- Mon fils misérable, déchet de rien du tout, poussière du néant et encore, toute petite poussière qu'on ne voit même pas, ce jeu est ainsi construit parce que, dans mon immense pouvoir de Faire Ce Que Je Veux, j'en avais envie. Et c'est tout.

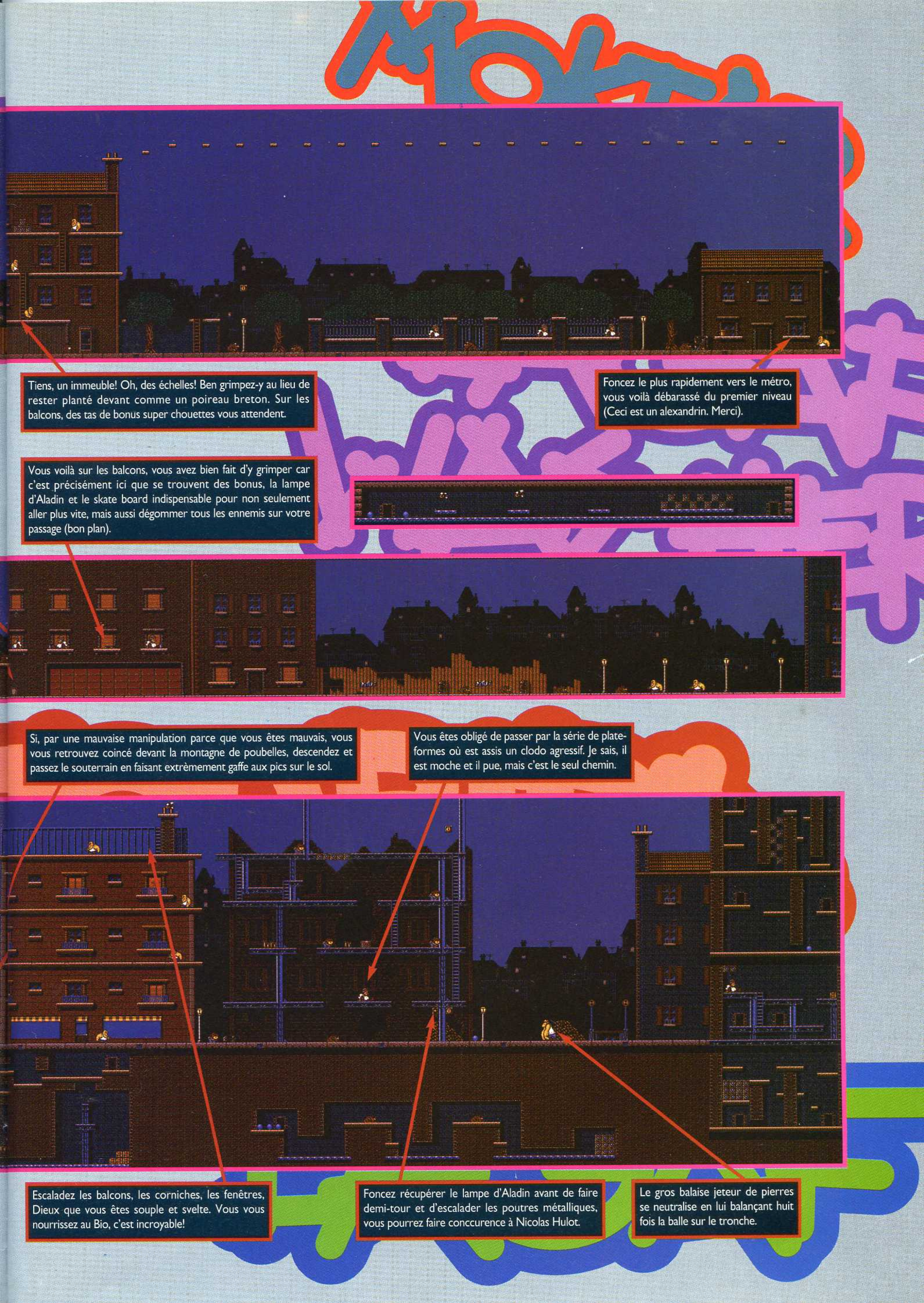
- Mais, Mon Dieu, comprend que seize niveaux, c'est vachement beaucoup, la misérable crotte de lapin que je suis ne pourra pas en montrer plus de cinq à la fois (enfin, disons deux fois cinq et une fois six), m'accorderas-tu Ta patience limitée et attendras-tu deux autres Joystick pour voir le reste?

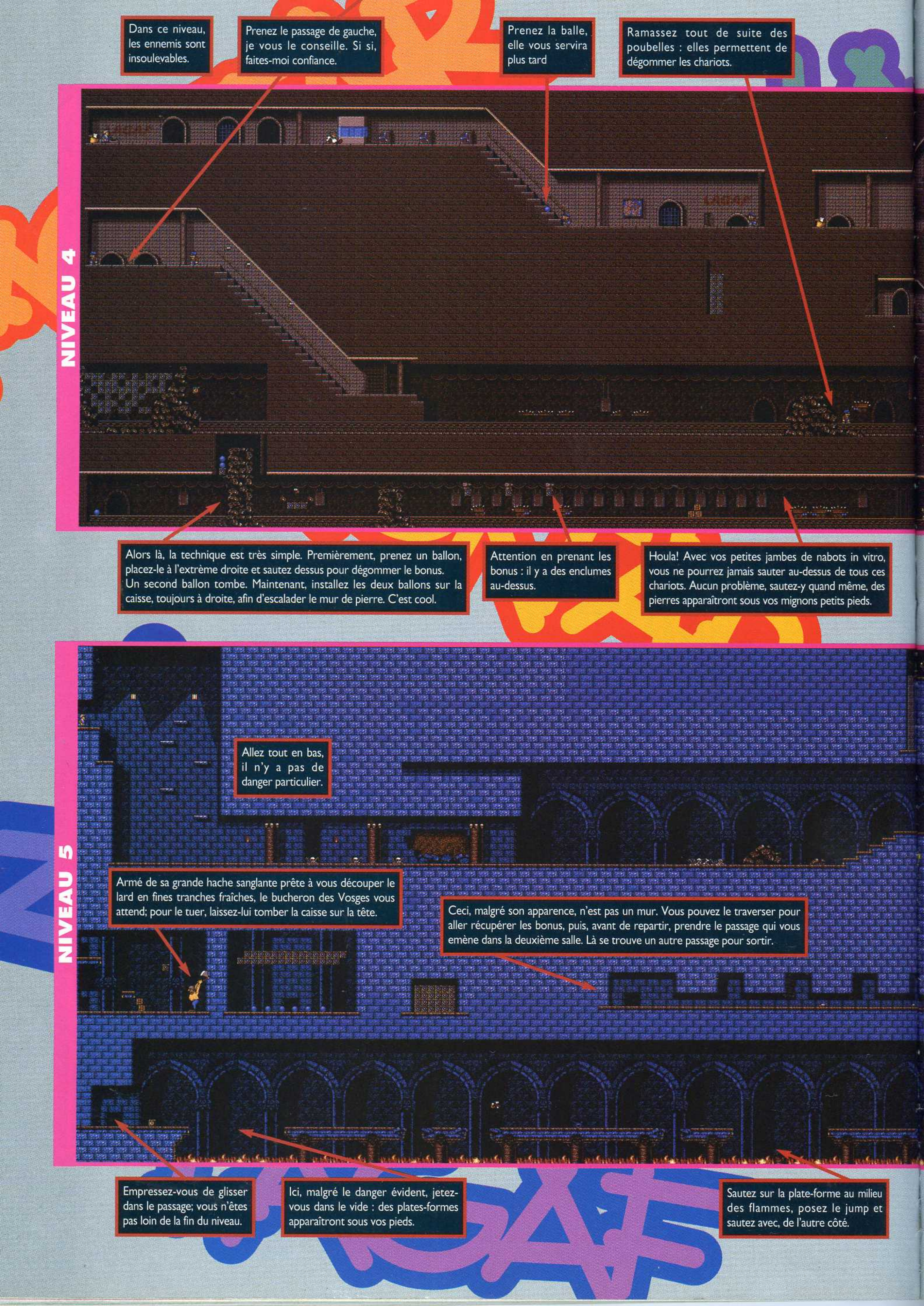
- Ha ha ha (tonnerre). Oui, j'accepte. Maintenant, laisse-moi, on m'appelle sur une autre ligne. Clic.

- De toute façon, j'avais plus de pièce.

Dossier réalisé par Olivier KA Ta Mère, mise en page par Le Linos Kastadlà, avec l'aide de Rachid Zi Ave, Ali Tag Letrom, Momo Matronchedanstagueule, René Matlameuf, Alfred Braquelaboulange. Que des copains à Seb.


NIVEAU 1
Ici, se trouvent des bonus à ramasser, y compris le plus important du niveau : la lampe d'Aladin qui vous fournira le code d'accès au niveau. Pour choper ceux du haut, courez prendre une caisse et revenez sur vos pas, elle vous fera allègrement la courte-échelle.
Faites très attention aux poubelles : sous leur air ramassé et sympathique elles cachent de grosses massues qu'elles n'hésiteront pas à vous écraser dans la tronche (greuh).
Les deuxième et troisième lampadaires sont merveilleusement décorés de bonus. Prenez-les. Enfin, vous faites ce que vous voulez, moi je les prendrais. Mais là n'est pas la question, il faut recentrer le débat.
Tel un éboueur moyen mais quand même vachement musclé, portez la poubelle à bout de bras afin de la balancer sur tout le monde. Allez la récupérer à chaque fois, pour la relancer.
NIVEAU 2
A l'aide du joli lampadaire stationné sur le trottoir, montez sur la corniche. Un pot de peinture vous servira à casser de l'ennemi.
Tout en haut de l'immeuble, se trouve un adorable tapis volant qui peut vous servir à planer jusque très loin sur la droite, évitant ainsi le mur de poubelles. Mais si vous préférez récolter quelques bonus, grimpez sur le muret pour atteindre les balcons.
NIVEAU 3
Les échafaudages recellent au moins autant de bonus que d'ennemis, ça fait un équilibre. Grimpez tout en haut puis redescendez afin de passer la colonne qui n'a rien à faire ici d'ailleurs. Je soupçonne fortement Titus de poser des obstacles n'importe où et contre toute logique de réalité, rien que pour nous faire chier.


Tiens, un immeuble! Oh, des échelles! Ben grimpez-y au lieu de rester planté devant comme un poireau breton. Sur les balcons, des tas de bonus super chouettes vous attendent.
Foncez le plus rapidement vers le métro, vous voilà débarassé du premier niveau (Ceci est un alexandrin. Merci).
Vous voilà sur les balcons, vous avez bien fait d'y grimper car c'est précisément ici que se trouvent des bonus, la lampe d'Aladin et le skate board indispensable pour non seulement aller plus vite, mais aussi dégommer tous les ennemis sur votre passage (bon plan).
Si, par une mauvaise manipulation parce que vous êtes mauvais, vous vous retrouvez coincé devant la montagne de poubelles, descendez et passez le souterrain en faisant extrêmement gaffe aux pics sur le sol.
Vous êtes obligé de passer par la série de plate-formes où est assis un clodo agressif. Je sais, il est moche et il pue, mais c'est le seul chemin.
Escaladez les balcons, les corniches, les fenêtres, Dieux que vous êtes souple et svelte. Vous vous nourrissez au Bio, c'est incroyable!
Foncez récupérer le lampe d'Aladin avant de faire demi-tour et d'escalader les poutres métalliques, vous pourrez faire conccurence à Nicolas Hulot.
Le gros balaise jeteur de pierres se neutralise en lui balançant huit fois la balle sur le tronche.


Dans ce niveau, les ennemis sont insoulevables.
Prenez le passage de gauche, je vous le conseille. Si si, faites-moi confiance.
Prenez la balle, elle vous servira plus tard
Ramassez tout de suite des poubelles : elles permettent de dégommer les chariots.
NIVEAU 4
Alors là, la technique est très simple. Premièrement, prenez un ballon, placez-le à l'extrême droite et sautez dessus pour dégommer le bonus. Un second ballon tombe. Maintenant, installez les deux ballons sur la caisse, toujours à droite, afin d'escalader le mur de pierre. C'est cool.
Attention en prenant les bonus : il y a des enclumes au-dessus.
Houla! Avec vos petites jambes de nabots in vitro, vous ne pourrez jamais sauter au-dessus de tous ces chariots. Aucun problème, sautez-y quand même, des pierres apparaîtront sous vos mignons petits pieds.
NIVEAU 5
Allez tout en bas, il n'y a pas de danger particulier.
Armé de sa grande hache sanglante prête à vous découper le lard en fines tranches fraîches, le bucheron des Vosges vous attend; pour le tuer, laissez-lui tomber la caisse sur la tête.
Ceci, malgré son apparence, n'est pas un mur. Vous pouvez le traverser pour aller récupérer les bonus, puis, avant de repartir, prendre le passage qui vous emène dans la deuxième salle. Là se trouve un autre passage pour sortir.
Empressez-vous de glisser dans le passage; vous n'êtes pas loin de la fin du niveau.
Ici, malgré le danger évident, jetez-vous dans le vide : des plates-formes apparaîtront sous vos pieds.
Sautez sur la plate-forme au milieu des flammes, posez le jump et sautez avec, de l'autre côté.


Voici la bonne porte (celle de droite), qui vous permettra de poursuivre cette folle et joyeuse aventure.
Posez la balle ici afin de rebondir dessus et aller chercher la lampe d'Aladin.
Prenez le passage souterrain pour vous retrouver en bas des escaliers et, a quatre pattes, rampant tel le Sioux chassant le Glouglou (sorte de gros oiseau énervant qui ne peut s'empêcher de vous gueuler "Glouglouglougloug" dans les oreilles), vous pourrez récolter deux bonus. Mais si vous êtes allergique aux vers de terre, laissez tomber.
Le passage vous emmène tout droit vers l'ennemi de fin de niveau.
De petits pas en petits bonds, franchissez les flammes.
Après avoir anéanti les mouches en leur écrasant les bouteilles sur les ailes, prenez le ballon et sautez dessus pour atteindre les briques.
Le jump à bout de bras, sautez au-dessus des deux premiers écarts d'où jaillisent des boules de feu.
Prenez le jump, et installez-le dans votre poche, il va vous servir bientôt.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

Amiga

ACHAT

Département 13
Ach. moniteur couleur 1084S, pour Amiga ou 1083S. Contacter Pauchet Laurent, 58 rue A Daudet, 13670 St Andiol, ou au (16) 90 95 44 87.

Département 14
Ach. A500 sans moniteur en bon état : 1500 Frs. Contacter Marc Maudelone, aux HR, au (16) 31 88 75 59.

Département 21
Ach. pour Amiga 1000, original Workbench 1.2. Contacter René Gras, place du puits, 21190 Monthelie, ou au (16) 80 21 25 14.

Département 34
Cherche jx originaux + manuel Muds, Pool of Radiance, Curse of the Azure... Contacter Stéphane Vallee, 27 rue Jean Roger, 34300 Agde.

Département 54
Ach. toutes news Amiga, à bas prix, faire propositions. Contacter Garat Martin-Nicolas, Centre de sélection N° 6, case officielle, 54035 Nancy cedex.

Département 72
Ach. sur Amiga le jeu Project X. Contacter Sébastien, entre 18 et 20h, au (16) 43 81 26 18.

Département 77
Cherche A500 version 1.3 + extention 512 Ko pour : 2000 Frs à débattre. Contacter Hesry Cedric, 1 allee des dahlias, 77400 Pomponne, au à partir de 18h, au (60 07 70 55.

Département 77
Ach. A500 + joystick + souris + extention 1 Mo : 1500 frs, ou échange contre MS + 2 pad + 1 stick + 6 jx. Contacter Philippe, après 18h, au (16) 64 09 35 61.

Département 78
Ach. A500 + péritel + jx + souris + ext. de 1500 à 2100 Frs. Vds. CPC disk + jx. Contacter Jérome, après 17h30, au (16) 34 87 67 93.

Département 92
Ach. A500 + moniteur 1084S. Contacter Jocelyne, jusqu'à 18h, au (1) 42 70 05 89.

CONTACT

Département 9
Cherche contacts sérieux pour échanger des jx et utis, envoyer liste à : Brun Lionel, 12 rue piconnieres, 09100 Pamiers.

Département 11
Ech. jx sur ST et Amiga, possède news. Vds. jx sur toutes les consoles. Ach. news sur MD et Neo-Geo. Contacter Foulon Stéphane, 24 rue Jacques Gamelin, 11100 Narbonne, ou au (16) 68 65 05 49.

Département 11
Ech. Vds. jx sur A500, Nbrx news, envoyer liste, réponse assurée à 100%. Contacter Canguilhem Frédéric, 19 rue de Londres, 11100 Narbonnes.

Département 11
Cherche contacts sur A500, pour échange de news... Contacter Gozillon Raphael, 4 rue de la coumelle, 11400 Villeneuve la Comptal, ou au (16) 68 23 05 99.

Département 18
Ech. jx, utils, démos, en espérant un contact rapide et sympa, envoyer liste à : Odeau Nicolas, Les champs des merisiers, 18500 Vignoux sur Barangeon.

Département 22
Cherche contacts sérieux et durables sur A500+. Contacter Jean-Marie Morin, 15 rue de la ville Corbon, 22190 Plerin.

Département 22
Cherche contact sérieux et durable sur A500+. Contacter Jean-Marie Morin, 15 rue de la ville Corbon, 22190 Plerin.

Département 25
Cherche contacts sympa, sur A500, pour échanger des jx. Contacter Armand, le week-end, au (16) 81 86 12 38.

Département 26
A500 cherche contact, possède Nbrx news, achéte clavier Atari 520 STE : 600 Frs maxi. Contacter Tavares Fernand, 30 Rte de Chateauneuf, le Vercors 2, 26200 Montélimar.

Département 45
Ech. jx, utils, démo sur Amiga. Contacter Nicolas, après 18h sauf mercredi et Week-end, au (16) 38 98 15 25.

Département 54
Cherche club ou individuel pouvant me vendre jx sur Amiga. Contacter Tujek Mickael, 58 ave Patton, 54800 Jarny.

Département 54
Cherche contact, over cool, sur A500, envoyer liste à : Pierron Philippe, 11 rue Ste Anne, 54300 Luneville, ou au (16) 83 73 01 93.

Département 56
Cherche contacts sur Amiga 500/+, possède Nbrx jx, démos, utils. Vds. jx ou échange : Prehistorik, F16... Cherche drive externe entre 300 et 500 Frs. Contacter Frédéric, au (16) 97 34 45 74.

Département 57
Cherche contacts cools. Contacter Walter Probst, 12 rue Pasteur, 57730 Valmont, ou au (16) 87 92 14 57.

Département 62
Cherche contact sur Amiga dans le Nord Pas de Calais. Contacter Nicolas Cornu, de 18 à 20h, au (16) 21 98 10 65.

Département 62
Cherche contact sur Amiga 500. Contacter Delhomel Anthon, 10 rue de Doai, 62300 Lens.

Département 62
Cherche contacts. Contacter Delhomel Antony, 10 rue de Douai, 62300 Lens.

Département 67
Cherche Demoiselle de 16-20 ans, possédant un Amiga dans le département 67. Contacter J-Marc Talenton, 40 rue Molkenbronn, 67380 Lingolsheim.

Département 75
Cherche contact durable et sérieux pour jx, utils. Contacter Stéphane, entre 17 et 20h, sauf lundi et vendredi, sur Paris et région, au (1) 48 34 58 01.

Département 77
Cherche contact sérieux et sympa, pour échange sur Amiga. Contacter Thomas, 137 rue du Gal Loizillon, ou au (16) 64 39 09 18.

Département 77
Ech. news Amiga, réponse assurée à 100%, possède Myth, Elvira 2. Vds. Lecteur Aatri : 500 Frs (port compris), originaux : 50 Frs. Contacter Prin Jérome, 11 rue J-B Gervais, 77450 Esbly, ou au (16) 60 04 34 60.

Département 77
Cherche contact sur A500, sympa. Contacter Meurise Guy, 2 bis rue de Villarceaux, 77131 Touquin, ou après 18h, au (16) 64 04 13 03.

Département 79
Ech. jx, utils, démos sur A500, envoyer liste (non sérieux s'abstenir), à : Rodier Philippe, 31 rue Lamartine, 79230 Aiffres.

Département 83
Ech. sur A500 : démos, utils, envoyer liste sur disk ou papier à : Dettori Patrick, 11 rue du casino, 83230 Bornes.

Département 87
Cherche contacts pour échange news et autres sur Amiga, débutants bien venus. Vds. originaux. Contacter Guilmin Patrick, 42 rue du Mal Juin, 87100 Limoges, ou au (16) 55 01 52 28.

Département 92
Ech. Vds. ou Ach. jx sur Amiga uniquement région parisienne, débutants acceptés, posséde news. Contacter Fabrice, au (1) 47 81 15 16.

Département 93
Ech. jx et utils sur Amiga, posséde Goblins, Wolf Child... Contacter B Le Breton, cité des 15 arpents, Bt aA n° 111, 931150 Blanc Mesnil.

Département 94
A500 échange, ou vends Nbrx jx. Contacter Laurent Bousquet, 7 rue de l'amiral Courbet, 94160 St Mandé, ou après 18h, au (1) 43 74 23 66.

Département 95
Cherche contact kool sur A500 (jx , utils, docs). Envoyer liste à Mr Dubedout M, 81 bis rue Jean Jaurés, 95870 Bezons, ou au (16) 39 47 79 82.

Département 99
Cherche contacts sur A500, sérieux, non débutant. Envoyer liste si vous habitez en Europe à François Eudier, Gruengasse 17-8, A-1050 Vienne, Autriche, ou au 19 43 222 56 59142.

Département 99
Cherche contacts sur Amiga 500, jx et utils. Envoyer vos listes à : Carlos Acequinta Da Bouca, Lt 13-13A, 3°d-TZ, 4900 Darque, Viana Do Castelo, Portugal.

VENTE

Département 13
Vds. sur Amiga et Atari 1040 STF, news et oldies à bas prix, envoyer disk pour liste, réponse assurée à 100%. Contacter Campagna Fabrice, 84 Trs des écoles St Menet, 13011 Marseilles.

Département 13
Vds. A500, 512 Ko de mémoire en plus : 3500 Frs à débattre. Contacter Rémi Nocera, au (16) 91 85 11 96.

Département 21
Vds. A500 + extention 512 Ko + joystick + souris + 5 originaux + Nbrx utils + nbx jx : 2900 Frs. Contacter Juliette, au (16) 60 11 18 99.

Département 22
Vds. news à bas prix sur A500. Contacter K le Jan, 10 rue M Bouladoux, 22000 St Brieux.

Département 25
Vds. softs Amiga tous genres, joindre 1 timbres. Contacter Boinot Alexandre, La planée, 25160 Malbuisson, ou au (16) 81 69 63 95.

Département 27
Vds. A500 + écran couleur 1083S + souris + jx : 4000 frs. Téléphoner au (16) 32 34 49 11.

Département 27
Vds. jeux sur Amiga à bas prix sympa, joindre disc vierge + 2 timbres, contre réponse à : Bedu Franck, 55 Clos Vallons, 27120 Houlbec-Cocherel.

Département 30
Vds. A2000 + 1084s + 2éme lecteur + Ext 2 Mo + disks + joystick. Contacter Alain, aux heures de repas, au (16) 66 39 29 47.

Département 36
Vds; news et autres sur A500, conseil possible. Contacter Yoann Janvier, 8 allée Antoine Wateau, 36000 Chateauroux, ou au (16) 54 27 30 78.

Département 41
Vds; news, utils, et autres à bas prix. Envoyer disk pour liste à : Mr pousse Sébastiennn, 2 rue de la mouee, 41500 Mer.

Département 58
Vds. news et oldies sur A500. Ech. pin's contre logiciels. Envoyer 1 disk, pour liste. Echnge dans le département 58. Contacter Modoux Jacques, Le bourg, 58800 Hery.

Département 59
Vds. jx Amiga : Heart of China, Power Monger Data Disk, et Fire and Brimstone, état neuf : 399 Frs. Contacter Sylvain, au (16) 20 32 27 36.

Département 62
Vds. jx Amiga (originaux) : 180 frs pce (Mocktar, WWF, Panza, Baby Joe...). Téléphoner après 18h, au (16) 21 20 01 31.

Département 64
Vds. jx originaux : Explora 2, Darkman, Pow, Tetris, The Enforcer 89 Frs, Maupiti Island, Rock Star, Sim City : 120 frs. Contacter Sébastien Grenier, Res Sophia, Bat A, 108 av de Montardon, 64000 Pau.

Département 68
Vds. Gunship 2000 + F117A et Nbrx autres, cherche contacts sur Amiga et PCAT. Contacter Weibel, 52 rue Albert Camus, 68200 Mulhouse.

Département 72
Vds. jx Amiga : Croisiére pour un cadavre, Beholder, Robocop 3, Vroom... Contacter Piron Frédéric, 189 Bd la petite vitesse, 72200 La Fléche, ou au (16) 43 94 26 85.

Département 75
Vous étes branchés Amiga ? Vds. trés Nbrx logiciels bas prix. Contacter David Forest, 153 av du Maine, 75014 Paris.

Département 75
Vds. A500, moniteur couleur, souris, lecteur externe, scanner type 6, imprimante couleur, boite de rangement, Nbrx logiciels : 6500 Frs. Télphoner avant 16h, au (1) 48 03 33 25.

Département 75
Vds. jx à bas prix. Contacter Bob, au (1) 43 41 48 40.

Département 75
Vds. A500 + Ext mémoire 1 Mo + lecteur externe + péritel + 200 disks + joystick, souris, le tout sous garantie : 3200 Frs. Contacter Denis, au (1) 45 90 14 64.

Département 77
Vds. A500 + extention + lecteur externe + manette + jeux : 3500 Frs, en TBE. Contacter Pironon Stéphane, 6 rue des Marais, 77700 Couvray, ou au (16) 60 04 05 94.

Département 77
Vds. A500 + ext. 512 Ko + moniteur stéréo 1084S + lecteur externe + joystick (2) + jx : 5000 Frs. Contacter Christian, le soir, au (16) 60 63 58 44.

Département 78
A500 + moniteur couleur HR stéréo Philips + extention 512 Ko + 2éme lecteur + Joystick Cobra + quadrupleur de péritel + 300 disks : 4000 Frs. Contacter Stéphane, au (16) 39 76 34 69.

Département 78
Vds. A500 + lecteur 5" + extention 5112 Ko + horloge + souris + joystick + 1000 disks + Free Boot + revues + Null Modem : 5000 Frs. Téléphoner après 18h30, au (16) 39 70 83 02.

Département 78
Vds. Eye of the Beholder, Hunter, Lemmings, Silent Service, great Britain, Disc, Monkey Island... : 100 Frs pce. Contacter Yann Cariou, après 20h, au (16) 30 43 19 71.

Département 78
Vds. A500 + 1083S + Ext. 512 Ko + horloge + joystick + souris + Nbrx jx + guide + Workbewxh 1.3, peu utilisé : 4450 Frs. Contacter Alain, au (16) 39 16 59 34.

Département 83
Vds. jx sur Amiga à très bas prix. Contacter Nurdin Pierre, 1 place du commerce, 93330 Neuilly sur Marne, ou après 18h, au (16) 43 09 84 41.

Département 88
Vds. jx sur Amiga, recherche utils, comme 3D construction Kit... Contacter Demaison Kevin, Res N A Lete, 88500 Mirecourt.

Département 91
Vds. originaux pour Amiga : Leisure Suit, Larry 5, Flight of thr Intruder, Railroad Tycoon, recherche Space Quest 4. Téléphoner après 17h, au (16) 69 91 19 86.

Département 91
Vds. trés nombreux logiciels à trés bas prix. Contacter Christophe, après 18h, au (16) 69 30 50 28.

Département 92
Vds. Amiga + moniteur couleur 1083S + extention mémoire + 2 joysticks + jx + manuel + docs + livres (Basic, Dos), valeur : 10000 Frs, vendu 6000 Frs, s/garantie, TBE. Contacter Jeanne Christophe, au (16) 39 11 51 28.

Département 92
Vds. A500 + extention 1 Mo + digitaliseur + jx + souris + 2 joysticks, sous garantie : 2500 Frs. Contacter David, au (1) 46 55 24 81.

Département 92
Vds. jx : Heimdall, Realms, Gods (originaux) : 200 Frs pce. Cherche jx SFC et JB King. Vds. Geomon Fight et Joe & Mac : 350 Frs. Contacter Thibaud ou Julien, au (1) 46 21 01 07.

Département 93
Vds. Amiga 2000, sans écran : 3400 Frs. Téléphoner le soir, au (1) 48 44 03 31.

Département 93
Vds. jx sur A500 et 500+. Contacter Caeyman JN, 64 rue du reseau Robert Keller, 93160 Noisy Le Grand, ou au (1) 43 03 74 12.

Département 93
Vds. A500, extention mémoire, 2éme lecteur, 3 joysticks, Nbrx disks, imprimante, moniteur couleur : 6500 Frs. Téléphonre, au (1) 43 85 58 94.

Département 93
Vds. Nbrx jx à trés bas prix (news, utils, éducatif...). Contacter Bajolais Fabrice, 25 av des chevrefeuilles, 93220 Gagny, ou au (1) 43 88 09 01.

Département 94
Vds. Amiga 1000 + 10 originaux : 1500 Frs. Contacter Linos, de 12 à 14h, au (1) 40 35 48 44, ou dans ma Bal sur 3615 JOYSTICK.

Département 95
Vds. A500 + 1083S + extention 5112 Ko + joystick + souris + jx + logiciel AMOS : 3600 Frs. Contacter Mr Veller Marian, après 18h, au (16) 39 37 03 96.

Département 95
Vds. jx sur Amiga à bas prix. Contacter Laurent, après 18h, au (16) 39 95 47 63.

Département 95
Vds. originaux Amiga à - 50 % : K Words 2, Fusion Paint, Indy 3, Kick Off, F18. Contacter Sajid, après 18h30, au (16) 39 85 47 08.

Atari

ACHAT

Département 19
Ach. 520, 1040 STE/F, en bon état, seul ou avec logiciels, dans la région de Brive, pour environ 1500 Frs. Téléphoner au (16) 55 85 21 05 à débattre si moniteur ou périphérique.

Département 37
Ach. 520 ou 1040 STE + manette + écran couleur + jx, dans région de la Touraine. Contacter Nicolas, le soir, au (16) 47 59 90 65.

Département 62
Ach. écran pour 520 STE à bas prix dans la région Nord Pas de Calais. Contacter Leroy Arnaud, 2 rue des Mathelins, 62840 Fleurbaix, ou au (16) 21 27 62 14.

Département 92
Ach. 1040 + moniteur monochrome : 2000 frs. Vds. jx originaux : 80 Frs pce. Contacter Jean Pierre, au (1) 47 39 21 59.

CONTACT

Département 13
STE cherche contact sérieux et rapide, posséde Vroom, Lotus 2... Contacter Grégory, au (16) 98 28 46 29.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Département 13
Cherche contact ST : demos, news, tous pays, débutant bien venu. Cherche Coder, musiciens pour démos. Contacter David, au (16) 42 22 23 43.

Département 13
Vds. jx ST : Kick Off 2, Final Whistle, Panza, Another World. Vds. jx SMS : Golden Axe Warrior : 150 Frs. Contacter Sacha, au (16) 46 47 48 65.

Département 33
Cherche contacts sur ST/STE, réponse assurée. Contacter Pierre Goux, 22 rue du clos des obiers, 33170 Gradignan.

Département 33
Cherche contact sur Atari ST/STE. Contacter Pierre Goux, 22 rue du clos des obieers malartic, 33170 Gradignan.

Département 34
Cherche contacts sérieux sur Atari, pour échanges de news, possède : Robocop 3, Epic, Bigrun. Contacter Cedric, au (16) 67 84 82 66 HR.

Département 51
Vds. 520 STE + SC1425 + jx + souris + joy + boite de rangement + revues, en TBE : 3700 Frs. Vds. Larry 5 : 500 Frs. Contacter Willy, après 18h, au (16) 26 36 48 43.

Département 57
Tu veux des news ? Ecris à J Philippe Schartz, 8 rue des Tirailleurs, 57200 Sarreguemines et joins un timbre pour réponse.

Département 59
Ech. sur ST/E Nbrx news, utils, démos... Envoyer liste à : Coopman Frédéric, 7 rue des mesanges, 59229 Teteghem.

Département 64
Cherche contact dans les Hautes ou Basses Pyrénées, pour échanger jx Atari, à mon domicile, Nbrx jx et utils. Téléphoner au (16) 59 61 19 85.

Département 92
Ech. Nbrx jx, utils, à toute personne sérieuse, envoyer liste à : Rambault Sébastien, 82 rue Paul Morin (tourm109), 92000 Nanterre, ou au (1) 47 29 08 42 avant 14h, ou après 20h.

VENTE

Département 13
Vds. 520 STE + jx + doc + rvues + souris, le tout en TBE, céder à 2600 Frs. Contacter Frédéric, après 17h30, au (16) 91 65 05 62.

Département 29
Vds. jx STE/F, de 100 à 150 Frs. Ach. GG avec ou sans jx : 800 Frs. Contacter Guillaume, au (16) 98 48 51 15.

Département 31
Vds. originaux ST, de 65 à 150 Frs (Falcon Midwinter 2, GP 500 2, Flight Intruder...). Contacter Nazabal François, 32 Chemin des pins, 31600 Saubens, ou au (16) 61 56 87 03.

Département 35
Vds. 520 STF + mon. coul. SC 1425 + Freeboot + souris + joystick + 150 disks + revues : 3500 Frs. Tél. au (16) 34 73 18 55.

Département 35
Vds. 520 STE + imprimante + docs + 3 joys + 35 jx originaux + boites et notices (Another Word, Populous...), le tout en TBE : 4500 Frs. Contacter Dagher, au (16) 46 47 75 556.

Département 50
Vds. emulateur Pc Supercharger V 1.4, 1 Mo : 700 Frs.. contacter Mander Bruno, 1 cité St Fiacre, 50180 Agneaux, ou au (16) 33 05 31 11.

Département 54
Vds. 520 STE + moniteur couleur + joystick + souris + tapis + boite rangement + jx récents + utils + disk + dck, TBE : 4000 Frs. Vds. 10 Atari magazines + 1 HS. Contacter Anthony, après 18h, au (16) 83 56 27 03.

Département 54
Vds. 520 STE, TBE + souris + 2 joysticks + livres + 50 jx + discks + boite de rangement : 2500 Frs, ou le tout + télé couleur : 4000 Frs, valeur 7500 Frs. Contacter Emmanuel, au (16) 82 39 39 22.

Département 59
Vds. 520 STE, 1 Mo + joystick + 4 livres (valeur : 750 Frs) + Nbrx jx et logiciels : 1900 Frs + port. Contacter Philippe, au (16) 20 54 44 09.

Département 59
Vds. jx à prix intéressant originaux, entre 50/80 Frs. Contacter Mr Bultez José, 33 rue de la moissonniere, 59640 Dunkerque.

Département 60
Vds. 520 STZ + 1 Mo + moniteur + copieur + 2 joystick + 2éme lecteur + Ultimat + trés Nbrx jx : 7500 Frs. Contacter Lilian, au (16) 44 20 25 31.

Département 62
Vds. Atari 520 ST, état neuf, écran couleur : 300 Frs. Contacter Sonia, au (16) 21 74 24 56.

Département 63
Vds. 3D construction K2500, ou échange contre Monkey Island 1 ou 2, ou Heimdall. Vds. Degas Elite (utilitaire de dessin), ou échange contre titre cités ci-dessus. Contacter Sébastien, au (16) 73 27 58 48.

Département 69
Vds. 1040 STF (TBE) + 2 joys + souris + livres + 100 jx (news), utils : 2900 frs. Contacter Xavier, après 18h, au (16) 78 59 46 07.

Département 69
Vds. originaux à prix canon. Contacter P Dumont, 35 rue du Neyrard, 69110 Ste Foy, ou au (16) 78 59 24 03.

Département 69
Vds. pour ST jx originaux à 100 Frs pièce : Xybots, Shinobi, Op Thunder Bolt, Formula One GP, Silkworm, Chase Hq, Ivanhoe. Contacter Damien, au (16) 74 67 13 07.

Département 70
Vds. jx pour 520 STE/F (news, oldies), contacter Fanet Nicolas, rue des cannes, 70100 Autrey les Gray (1 tmbre pour réponse).

Département 75
Vds. 1040 STF + câbles + souris Logimouse + Nbrx jx et utils, le tout en bon état : 2500 Frs, à débattre. Contacter Aziz, au (1) 43 45 48 39.

Département 75
Vds. 520 ST + joystick + souris + Nbrx jx et utils : 3000 Frs. Téléphoner au (1) 45 39 61 01.

Département 75
Vds. sur ST : Strider, Wild Streets, Hard Driving, Micropose, Soccer, Capitain America : 250 Frs. Contacter Olivier, après 17h sauf jeudi, au (1) 42 41 06 42.

Département 75
Vds. 520 STE étendu, avec lecteur externe, jx, revues : 3000 Frs. Vds. SGX + 2 jx + manette : 1200 Frs. Téléphoner au (1) 45 79 59 05.

Département 75
Vds. sur ST : 3D Construction Kit et Adi Anglais 3éme, entre 100 et 150 Frs prix à débattre. Contacter Lucien, après 18h30, au (1) 45 85 92 64 ou Bal PTI-LULU.

Département 75
Vds. jx à bas prix, (Midi, utils, news...). Contacter Joulin Pascal, 24 rue du soleil, 75020 Paris, ou au (1) 44 62 72 65.

Département 77
Vds. 520 STF + souris + Quick Shot 5 + 40 disks (Vroom, Another World...) : 2200 Frs à débattre. Contacter Stéphane, après 17h, au (16) 64 40 96 76.

Département 77
Vds. 520 STF + Nbrx jx + câbles + souris : 2000 Frs. Vds. 520 STF en panne (clavier) : 500 Frs. Contacter Cédric, au (16) 60 07 47 24.

Département 77
Vds. synchro express II, tout neuf, peu servi : 200 Frs, cherche sur Pc. Contacter Philippe, au (16) 60 66 49 40.

Département 77
Vds. ST + moniteur couleur + souris + péritel + joystick + jx (First Samori, Chuck Rock...) + prolongateur + imprimante, valeur : 9500 Frs, vendu 3000 Frs. Téléphoner au (16) 64 08 32 19.

Département 78
Vds. Megalomania et Kick-Off, entre 200 et 225 Frs. Contacter Franck, après 18h, au (16) 30 43 55 07.

Département 78
Vds. jx STE : Immortal, M1 Tank, Cadaver, Power Monger... avec boite et notice : 120 Frs pce. Vds. jx GB : Super Mario, Tortues : 120 Frs pce. Contacter Matthieu, au (16) 39 13 07 53.

Département 80
Vds. 520 ST, lecteur DF + 150 jx + souris + joystick + livres, valeur : 3600 Frs, vendu : 1300 Frs, ou échange contre Pc Engine + jx. Contacter Sébastien, au (16) 22 86 56 60.

Département 84
Vds. 520 STF + 60 jx + joysticks + magazine : 1500 Frs. Téléphoner aux heures de repas, au (16) 90 74 22 61.

Département 91
Vds. 1040 STE + 50 jx + joystick + accessoire (TBE) : 3200 Frs. Contacter Gwenael, au (16) 60 15 30 70.

Département 91
Vds. Baby Joe going home, pour : 120 Frs à débattre, sur région de Paris. Contacter Arnaud, au (1) 60 12 05 66.

Département 91
Vds. jx Atari STF/e, en très bon état (POwer Monger, Fascination, Croisiére pour un cadavre...). Contacter Nicolas, au (16) 60 75 48 92.

Département 92
Vds. 520 STE, sous garantie : 1700 Frs. Contacter le Chinois, au (1) 46 61 52 67, de 20 à 21h.

Département 93
Vds. 520 STE + Cpc 464 couleur + lecteur de disks + Tuner TV + Atari 800XL, jamais servi, le tout : 2500 Frs. Téléphoner à partir de 19h30, au (1) 43 05 06 36.

Département 93
Vds. 520 ST + moniteur couleur+ Nbrx jx : 3300 Frs. Contacter Stéphane, au (1) 48 30 87 13.

Département 93
Vds. 520 STE (TBE) + Nbrx jx, valeur 5000 frs, vendu 2000 Frs à débattre, échange possible. Contacter Benjamin, à partir de 18h, au (1) 48 48 45 73.

Département 93
Vds. Les Aventures de Moktar, sur ST : 230 Frs. Contacter David, au (1) 48 61 23 32.

Département 93
Vds. 520 STE + moniteur couleur + nbx jx dont des nouvautés + 2 manettes + souris. Contacter Mehdi, au (1) 43 63 02 54.

Département 93
Vds. Atari Méga ST 1 avec carte émultion PC XT installé, DD 30 méga, moniteur mono haute résolution, souris, imprimante Star LC 10, plus divers logiciels, (TDT, DAO...), le tout en TBE : 8500 Frs à débattre. Téléphoner le soir entre 19 et 21h, au (1) 48 47 11 96.

Département 94
Vds. 2 mega STE + 2éme lecteur + moniteur SC1435, TBE : 6000 Frs. Cherche A500. Contacter Michael, au (1) 48 08 16 41.

Département 94
Vds. 1040 STF + souris + joystick + jx + péritel : 2500 Frs, ou échange contre Neo-Geo + 1 jeu. Contacter Dimitri, après 18h, au (1) 49 30 10 46.

Département 95
Vds. Atari ST, 2 joysticks, plusieurs jx, utilitaires , prix à débattre. Contacter Julien ou Thomas, au (16) 39 86 11 33, à partir 18h.

Autres

VENTE

Département 37
Vds. pour MSX1/2 cartouches + micro MSX1 + clavier YK10 + lecteur 360 K + SFGos, liste conte 1 timbre à J Pierre Cantin, 7 allée des Myosotis, 37270 Montlouis, ou au (16) 47 50 88 03.

Département 47
Vds. C64 + lecteur de disk et K7 + joystick + jx + boitier de rangement + livres + imprimante + synthétiseur vocal, le tout en TBE : 2500 Frs. Contaceer Arnaud Febvay, après 20h, au (16) 46 55 32 92.

Département 78
Vds. Apple 2C, TBE, moniteur couleur, joystick, Nbrx jx + utils : 3900 Frs. Tél. au (16) 30 55 21 18.

Département 87
Vds. 11 jx NES : 1500 Frs à débattre, CD TV + 8 CD : 5000 Frs à débattre, 11 utils + 10 jx Amiga : 4000 Frs à débattre, NEC CD Rom 2 + 8 jx : 5000 Frs à débattre, GB + 5 jx : 1200 Frs. Téléphoner au (16) 55 58 18 66.

Cpc

ACHAT

Département 31
Ach. pour 6128 disk, compils : Erys Sport, Temps des Héros, Ext pour Sim City, Metal Master, Simpson's, Moktar, Terminator 2, originaux seulement, 100 Frs pce. Tél: au (16) 61 41 70 84.

Département 59
Ach. clavier Cpc 6128+. Contacter Ali, au (16) 99 82 41 91.

Département 92
Ach. extention de mémoire : 64 Ko, pour 464 couleur. Contacter Vincent, au (1) 46 30 21 62.

CONTACT

Département 53
Cherche contacts sur Cpc 6128, réponse assurée. Contacter Martinage Ludovic, 11 rue Victor de Rode, 59800 Lille.

Département 62
Cherche contact sérieux sur région 62 et 59, possède Nbrx jx et utils. Contacter Laurent Ducroq, au (16) 21 20 35 44.

Département 77
Ech. Cpc couleur + 66 jx + 7 disks vierges + lecteur de K7 + 1 manette + doubleur de joystick (valeur 6020 Frs), contre Neo-Geo + Magican Lord, ou SFC + 3 jx. Contacter Adrien, au (16) 64 80 89 87.

VENTE

Département 1
Vds. Pc 1512 + écran couleur CGA + souris + joystick + carte + logiciel : 3490 Frs à débattre. Contacter Sébastien, au (16) 74 35 11 31.

Département 13
Vds. 6128 couleur + joystick + jx + copieur : 2500 Frs, ou échange contre A500 + jx + joystick + extention + souris + kit de téléchargement + péritel + disks vierge. Contacter Benoit, au (16) 91 71 04 62.

Département 14
Vds. 6128 + moniteur couleur + boite + manuel : 2990 Frs. Contacter Anthony Jéhanne, 2 rue des anciennes tanneries, 17700 Falaise.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

Département 14
Vds. sur Cpc jx : Wrestle Mania, Manchester United, Wonder Boy. Contacter Nicolas Briard, 25 rue Guillaume le conquérant, 14300 Caen, ou au (16) 31 86 38 43.

Département 17
Vds. 6128 couleur + Nbrx jx + revues + joystick + meuble + câble de téléchargement + pistolet... : 3000 Frs. Téléphoner au (16) 46 42 41 84.

Département 19
Vds. jx sur CPC 6128, demander liste, en envoyant une enveloppe timbrée. Vds. jx GB. Contacter Stéphane Mestre, rue des Chaclibordes, 19190 Beynat, ou au (16) 55 85 54 82.

Département 28
Vds. Cpc 6128+ couleur, Multi 2, Disco 6.0, éducatifs, souris Ocp Art Studio, joystick, disks vierges : 7000 Frs (valeur 12000 Frs). Contacter Julien Colas, après 18h, au (16) 37 37 66 33.

Département 28
Vds. CCPC 6128+, couleur, Nbrx jx, Disco 6.0, disk vierge, éducatif, le tout en TBE. Valeur : 12000 Frs, vendu : 7000 Frs. Contacter Julien, aprés 18h, au (16) 37 37 66 33.

Département 30
Vds; 6128 couleur+ joystick + multiface 2 + 27 originaux + 100 jx + kit de téléchargement + revues : 3000 Frs. Contacter Matthieu, au (16) 66 29 72 57 sur Nîme et région.

Département 31
Vds. Cpc 6128 mono sans tête de lecteur, prix à débattre. Vds. jx A500 à bas pris. Contacter David, après 17h, au (16) 61 71 39 53.

Département 38
Vds. 6128 couleur + 80 jx + quakjoy + words + discology + disk de dessin : 2000 Frs à débattre. Contacter Cyril, au (16) 72 02 90 76.

Département 51
Vds. 6128 couleur + nbx jx + Discologie + disk de dessin + revues + manuel, en TBE : 2100 Frs. Contacter Renaud, au (16) 26 06 32 61.

Département 59
Vds. jx originaux, K7 Amstrad, de 20 à 50 Frs + sinthé vocal 464 ou 6128 : 350 Frs. Envoyer envelope timbrée à Mantel Michel,1/42 groupe rénovation, 59160 Lomme.

Département 60
Vds. Cpc 6128 couleur + environ 30 jx + 1 manette + phaser + table de rangement, en TBE. Contacter Romain, au (16) 44 43 04 97.

Département 69
Vds. 6128 couleur + manette + 80 jx + logiciels de dessin + éducatifs + revues + notices : 1200 Frs. Contacter Frédéric, après 18h, au (16) 78 85 08 31.

Département 72
Vds. 6128 couleur + 10 disk + revues + copieur + joystick, en TBE : 3000 Frs à débattre. Téléphoner après 18h, au (16) 42 23 38 32.

Département 75
Vds. Cpc 6128 couleur + Tuner TV + imprimante DMP 2160 + Scanner + Crayon optique + Nbrx jx et utils, valeur 8000 Frs, vendu 3900 Frs à débattre. Contacter Thomas, au (1) 45 72 17 00.

Département 77
Vous recherchez Dompub Cpc/+ : démos, jx, fanzine, utils... Catalogue contre 1 timbre à 2,50 Frs. Contacter Axia Diffusion, 152 rue de By, 77810 Thomery.

Département 78
Vds? Cpc 6128 + jx (sans moniteur) : 1400 Frs. Ach. A500 + péritel et souris... Contacter Jérome, au (16) 34 87 67 93.

Département 78
Vds. 6128 + jx, ss moniteur : 1500 Frs. Recherche A500 avec péritel, jx et souris (avec ou sans extention, dans le 78 uniquement). Contacter Jérome, après 18h, au (16) 34 87 67 93.

Département 83
Vds. Cpc 6128 couleur + Nbrx originaux + joystick, revues et manuel, en TBE : 3100 Frs. Téléphoner au (47 59 37 95.

Département 85
Vds. jx originaux pour Cpc 6128 : Batman, Final Fight, Terminator 2 et autres : 100 Frs pce. Contacter Xavier, après 20h, au (16) 51 52 18 13.

Département 91
Vds. 6128 + Nbrx jx + 3 joysticks + manuel + revues : 2300 frs à débattre, ou Vds. NES : 350 Frs. Téléphoner après 17h, au (16) 60 86 65 11.

Département 92
Vds. 6128 + écran couleur + clavier + joystick + nbx jx : 1200 Frs. Téléphoner au (1) 42 42 30 98.

Département 92
Vds. Cpc 6128 couleur + kit de téléchargement + 41 jx originaux + imprimante + magazines + Magnum Force + disks vierges + manuel, le tout en TBE : 2500 Frs. Contacter Tanguy, au (1) 46 61 45 17.

Département 93
Vds. pour Cpc : lecteur disque DD1 : 1200 Frs + logiciels (copieur Mirage Imager : 300 Frs). Téléphoner au (16) 48 44 32 96.

Département 93
Vds. Cpc 6128 + 50 disks + joystick + Phaser + 1 doubleur + 61 revues : 3800 Frs. Contacter Jérome, après 18h, au (1) 43 05 31 46.

Département 95
Vds. 6128 couleur + 1 joystick + imprimante DMP 2160 + Nbrx jx + manuels + Discology V 2.0 et 5.1, le tiout en TBE, valeur 6500 Frs, vendu 3000 Frs. Téléphoner, après 18h, au (16) 39 60 79 46.

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour un numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

28

❑❑ Votre Département (à remplir oligatoirement)

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT

STANDARD : ❑ AMIGA ❑ ATARI ❑ CPC ❑ PC ❑ AUTRES

❑ MASTER SYSTEM ❑ MEGADRIVE ❑ NEC ❑ NINTENDO

JOYSTICK PA., 103 Bd Mac Donald, 75019 PARIS

NEC

ACHAT

Département 83
Ach. CD Shubibin Man 3, Spriggan, Panza Kick Boxing, Human's Sports Festival, Shadow of The Beast, Gate of Thunder, Formation Soccer : 250 frs maxi. Contacter Xavier au (16) 94 94 01 96.

CONTACT

Département 13
Ech. SGX + quintupleur + 12 jx + 2 manettes (valeur 7000 Frs), contre Pc Engine duo + 4 jx (valeur : 6000 frs). Contacter Alexandre, au (16) 91 93 01 70.

Département 59
Ech. Ach. Vds. jx NEC ou GB. Contacter Fred, au (16) 27 43 33 47.

Département 83
Ech. CD Rom 2 CGX + 3 CD + 1 carte, contre Neo)Geo + 2 manettes + Memory Caro + 2 jx, et achéte jx Neo-Geo : 550 Frs maxi. Contacter Arnaud ou Xavier, au (16) 94 94 01 96.

VENTE

Département 13
Vds. NEC Core + 3 jx + câbles + manette : 750 Frs, Final Fight, Joe & Mac, Mario 4, de 300 à 400 Frs. Atari 2600 + 2 joysticks + 11 jx + câbles : 350 Frs. Contacter Franck, au (16) 42 22 19 31.

Département 22
Vds. Nbrx jx NEC à partir de 150 Frs. Contacter Arnaud, au (16) 42 37 68 12.

Département 33
Vds. SGX + Pc Kid 2 , Ninja Spirit, Advanture Island, Rabio Lepus, New Zeland (SJX) : 1360 Frs. Contacter Senaillat Jérome, 165 Domaine de hontane, 33320 Le Taillan, ou au (16) 96 05 19 21.

Département 33
Vds. CGX + 2 joypads + 13 jx + boite de rangement : 3000 Frs. Contacter philippe, ua (16) 56 12 05 36.

Département 38
Vds. CGX + 4 jx (Pc Kid 1 et 2, New Zeland Story, Barunba) : 1200 Frs. Contacter Joel, sur grenoble si possible, aux heures de repas, au (16) 76 68 26 66.

Département 51
Vds. jx NEC et Super CD : F Soccer, FM Tennis, Red Alert, R-Type, Sprigan. Vds. jx MD de 250 à 300 Frs maxi. Contacter Matthieu, au (16) 26 64 47 29.

Département 66
Vds. CGX sous garntie + 4 jx : 950 Frs. Contacter Nicolas, après 18h, au (16) 68 29 76 63 uniquement dans l'Aude.

Département 75
Vds. SGX + 2 joysticks + doubleur + 7 jx (Aldynes, Tennis...), ou échange contre SFC. Contacter Vincent, au (1) 45 89 70 52.

Département 75
Vds. CGX + 2 jx : 600 Frs. Vds. GB + 2 jx : 500 Frs, ou échange 1 des 2 contre 5/6 jx GG. Vds. 2 jx MS : 150 Frs + pistolet. Téléphoner au (1) 43 39 84 65.

Département 75
Vds. SGX + 2 jx Aldynes G&G + 2 manettes, quintupleur avec boites et notices, état neuf : 1500 Frs. Vds. Pc Kid I : 300 Frs. Vds. Ech. jx NEC. Contacter Ozy, au (1) 43 66 63 98.

Département 75
Vds. NEC Portable, Turbo GT en TBE, avec jx : 1700 Frs. Contacter ou laisser message, à Patrice, au (16) 43 36 86 33.

Département 75
Vds. SGX + 1941, Aldynes, et G&Ghost : 1500 Frs. Vds. 25 jx NEC. Vds. Populous sur Super CD Rom : 300 Frs. Recherche CD et Super CD NEC. Contacter Denis, au (1) 40 50 99 22.

Département 78
Vds. Pc Engine GT + 6 jx : 2950 Frs (TBE), jx : SSS, Advanture Island, Populous... Contacter Romain, après 17h30, au (16) 30 41 09 36.

Département 78
Vds. NEC GT + 6 jx : 2990 frs + adaptateur secteur. Contacter Romain, après 17h, au (16) 30 41 09 36.

Département 79
Vds. CGX + 2 jx et transfo : 1000 Frs. Contacter Mickael, après 18h, au (16) 49 94 25 04.

Département 91
Vds. SGX + 3 jx + manette : 950 Frs. Vds. Ech. jx sur MD et GG. Contacter Emmanuel, après 18h30, au (16) 69 04 00 86.

Département 91
Vds. NeC CGX Fra + 11 jx (Adavanture Island, Jacky Chan, Cadash...) : 2700 Frs, avec emballage. Contacter Thibaut, au (16) 69 05 92 21.

Département 91
Vds. jx sur NEC : Heavy Unit et New Zeland Story : 350 Frs les 2. Contacter Marc, au (16) 69 41 03 43.

NEO-GEO • LYNX

ACHAT

Département 62
Ach. Neo-Geo US ou Jap + 3 jx : 3000 Frs (si possible : Robo Army, Raguy , Ninja Combat...). Contacter David, au (16) 21 76 83 69.

Département 67
Ach. Neo-Geo et jx. Contacter Michel, au (16) 88 29 64 97.

Département 72
Ach. Vds. Ech. jx sur Neo-Geo. Contacter Franck, au (16) 39 54 75 82.

Département 75
Ach. Neo-Geo + jx (mini 1), à prix raisonnable. Faire offre à : Mathias, au (1) 45 26 27 13.

VENTE

Département 37
Vds. 850 Frs, ou Ech. jx Neo-Geo : Magician Lord, Super Baseball 2020, Top Players Golf. Contacter Laurent, au (16) 47 56 87 80.

Département 69
Vds. Lynx + adaptateur secteur + 2 jx + Cmolinx, valeur : 1700, vendu : 750 Frs à débattre (TBE). Contacter Philippe, au (16) 78 44 22 50.

Département 93
Vds. Neo-Geo (neuve) + Memory card + 3 jx : 3000 Frs. Téléphoner le matin, au (1) 48 48 07 63.

Département 94
Vds. Lynx 2 + 2 jx + sacoche Lynx : 1000 Frs. Contacter Guillaume, au (1) 43 76 99 53.

NINTENDO

ACHAT

Département 30
Ach. jx SFC : Contra, Rushing, Zelda 3... entre 250 et 450 Frs. Contacter Jean Philippe, au (16) 66 34 39 72.

Département 50
Ach. GB avec Tetris : 300 Frs. Contacter Yoan, au (16) 27 61 73 75.

Département 75
Ach. SFC avec ou sans jx entre 800 et 2000 Frs. Vds. IBM Pc S (valeur : 6000 Frs) : 3500 Frs, avec écran couleur... Contacter Jimmy, au (1) 43 61 93 75.

CONTACT

Département 62
Ech. GB + 4 jx (Tetris, Gremlins 2...), contre MD + 1 jeu, ou vendu 1100 Frs. Contacter Mallory, après 20h, au (16) 21 53 50 42.

Département 78
Super NES Pas ? le Fanzine des possédés de la SFC, contre 10 Frs, à Stéphane Pilet, 4 square Jules Vedrines, 78190 Trappes.

VENTE

Département 6
Vds. Niontendo + 20 jx (TBE) : 3000 Frs. Contacter Pierre, après 19h, au (16) 92 09 81 21.

Département 6
Vds. Pro Soccer, sur SFC : 290 Frs. Contacter Patrice, au (16) 93 55 08 91.

Département 17
Vds. NES + 6 jx (Mario, Simpsons...), neuve sous garantie, entre 800 et 1000 Frs. Téléphoner au (16) 34 61 77 11.

Département 30
Vds. jx Nintendo : Robocop, TMHT, Zelda 1 et 2, Off Road + Power Glove + zapper avec 1 jeu, prix à débattre. Téléphoner au x HR, au (16) 66 21 34 19.

Département 31
Vds. NES + pistolet + 2 manettes + 6 jx (Mario 1 et 2, Duck Hunt...) : 900 Frs. Contacter Julien, après 16h30, au (16) 61 86 82 07.

Département 33
Vds. GB + 3 jx + Light Boy : 650 Frs. Contacter Jérome, après 18h, au (16) 56 85 23 28.

Département 33
Vds. GB + 2 jx (Tetris, Tortues Ninja), TBE + écouteur + câble Link, avec boite d'origine (sous garantie) : 600 Frs. Contacter Laurent, au (16) 56 47 39 92.

Département 38
Vds. GB (1 mois) + 4 jx (Tortues, World Cup...) + câble Link + écouteur, dans ambalage d'origine : 1000 Frs. Contacter Laurent, près de Lyon, au (16) 74 58 22 78.

Département 58
Vds. NES + pistolet + joystick + 2 manettes + Tetris + Mario 3 + Ghost goblins + trojan + Foot Soccer + Zevious + Tortue Ninja + WWF : 1939 Frs. Contacter Franck, après 18h, au (16) 86 57 36 69.

Département 59
Vds. Nbrx jx sur SFC. Contacter Christophe au (16) 27 90 42 07.

Département 69
Vds. GB + 2 jx : 350 Frs. Contacter Florian, au (16) 78 35 77 64.

Département 69
Vds. ou Ech. sur GB : Simpson's : 200 Frs, Soularstriker : 120 Frs, Dr Mario : 120 Frs. Envoyer vos réponses à : J F Fasquel, 20 Chemin du Coteau, 65140 Rillieux.

Département 75
Vds. NES + pistolet + j jeu : 400 Frs, ou lieu de 950 Frs, le tout en TBE. Téléphoner au (16) 42 02 18 67.

Département 77
Vds. NES + 2 manettes + 11 jx + pistolet : 2200 Frs. Téléphoner au (16) 64 07 22 69.

Département 77
Vds. GB + 7 jx. Vds. Nbrx jx (27), de 100 à 250 Frs. Contacter Christophe, après 17h30, au (16) 60 17 69 10.

Département 77
Vds. jx Nintendo: DD 2, SMB 1 et 2, Bayou, Castelvania 1 et 2, Zelda, Life Force, Rush'n Attack, TMHT, Metal Gear, Dragonball : de 50 à 250 Frs. NES advantage : 250 Frs. Contacter Gilles, au (16) 60 26 18 11.

Département 78
Vds. NES : 350 frs + Galaca : 100 Frs + Turtle Ninja : 200 Frs, Skate or Die : 50 Frs, Track & Field : 150 Frs. Téléphoner au (16) 39 65 74 62.

Département 78
Vds. NES + 2 manettes + 6 jx (Mario 3, Bubble Bobble, Zelda...) : 1200 Frs. Contacter Gilles, de 17h à 20h, au (16) 30 44 01 31.

Département 78
Vds. GB + Tetris, Gargoyle's Quest, Robocop, Burai Fighter + écouteur + câble Link : 875 Frs. Contacter Jérémy, après 18h, au (16) 39 18 33 15.

Département 83
Vds. NES TBE + 10 jx (Gradius, Life Force...) + adaptateur jx Fra, US, Jap + 2 manettes :1500 Frs à débattre. Contacter William, HR, au (16) 94 30 86 48.

Département 83
Vds. GB + 4 jx + Caseboy (protect.) + écouteur + Game Link, valeur 1300 Frs, vendu : 800 Frs. Contacter Parachini Sylvain, Bar de la matre, 83840 La Matre, ou au (16) 94 76 81 00.

Département 89
Vds. pour GB : Megaman : 180 Frs, Castelvania : 145 Frs, Forteress of Fire : 140 Frs. Téléphoner après 17h, au (16) 26 42 42 73.

Département 90
Vds. NES + 4 jx (Mario 1 et 3) Zelda 1, Duck Hunt) + Zapper : 800 Frs. Contacter Nicolas, après 18h, au (16) 84 28 22 83.

Département 91
Vds. NES + 2 manettes + 3 jx (Simon's Quest, Turtles Ninja, D Dragon), la console : 300 Frs, le jeu : 200 Frs, ou le tout : 850 Frs (TBE). Téléphoner à partir de 18h, au (16) 60 75 62 82.

Département 92
Vds. GB et adaptateur secteur : 550 Frs, ou séparement : 400 et 200 Frs. Contacter Jérome, après 18h30, au (1) 47 50 80 08.

Département 92
Vds. sur GB : D Dragon, Bugs Bunny, Nemessis, D Tales : 150 Frs pce. Contacter Marko, de 18 à 19h, sauf le samedi, au (1) 46 24 65 41.

Département 93
Vds. NES + 6 jx (SMB 1 et 3, Zelda...) : 1400 Frs. Vds. GB + 12 jx (Tetris, Dr Mario...) : 1490 Frs. Téléphoner au (1) 47 09 56 69.

Département 94
Vds. GB + Light Boy + boitier de rangement + 11 jx, le tout en TBE : 1350 Frs, possibilité de vente séparée. Contacter Sylvain, après 18h, au (16) 78 77 69 53.

Département 95
Vds. Nintendo + 6 xj (D Dragon, Tortues Ninja...), prix à débattre. Contacter Julien, au (16) 39 97 68 38.

Département 95
Vds. sur SFC jx : Mario 4, Goemon Fight, Exhaust Heat. Contacter Régis, au (16) 39 59 64 32.

Département 95
Vds. jx SFC : Mario 4, Exhaust Heat, Goemon Fight (330, 400 et 500 Frs). Contacter Régis, au (16) 39 59 64 32.

Département 95
Vds. NES (TBE) + 2 manettes + 5 jx (Super Mario bross 3, Shadow...) : 1100 Frs à débattre. Contacter Yoann, après 18h, au (16) 34 64 76 37.

Département 95
Vds. jx GB en 1 cartouche, ou échange contre jx MD. Vds. A500 + extention + 3 joystick + 300 disk + 4 boites de rangement. Contacter Alexandre au (16) 39 84 39 87.

Pc & Compatibles

ACHAT

Département 28
Recherche Wing Commander vf, Pc 3" à échanger avec Magic III vf, Pc 3". Contacter Bachellez N, 20 rue Jean Decote, 28600 Luisant.

CONTACT

Département 21
Cherche contact Pc-jx, utilitaires, languages, envoyer liste à : Furtey F, 17 rue des Peignys, 21300 Chenove.

Département 54
Cherche une PC1 STE, pour contact agé de + 18 ans. Ecrire à Eric Thiebaut, résidence Lamarcme G3, 54200 Toul.

Département 70
Cherche Fanzine Pc pour m'aider dans ce domaine. Contacter Ehret Sylvain, 11 rte de Byans, 70400 Hericourt.

Département 78
Cherche contact pour échange de jx et logiciels sur Pc AT 3. Contacter Jean Christophe, au (16) 39 14 10 20.

Département 80
Cherche contacts sur Pc, tous formats, posséde Startrek 25 th, Elvira 2, Cadaver... Contacter Abdelkrimh, 14 rue Bli de Bourdon, 80000 Amiens.

Département 92
Cherche contacts sur Paris et région parisienne (3" et 5"). Contacter Vincent, au (1) 47 81 90 07.

Département 95
Jx pour Windows 3 en Shareware, catalogue sur Disk, contre 5 timbre. Contacter Softron Club, BP 34, 95560 Montsoult.

VENTE

Département 2
Vds. Tandy 1000 SX, 2 lecteur 5", 640 Ko, écran CGA couleur + joystick + souris + logiciel + docs : 5000 Frs à débattre. Contacter Seb, après 18h, au (16) 23 08 31 90.

Département 11
Vds. lecteur CD Rom audio SCSI, avec carte courte 8 bits, drives 3" et 5" + 2 CD Rom, télécommande IR : 2500 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 68 31 62 94.

Département 15
Vds. Monkey II, Eye II, sur Pc 3" : 150 Frs pce. Contacter Pierre, au (16) 71 68 07 22.

Département 17
Vds. Cisco Heat, WWF, Turtle 2, Prehistoric, Space Ace, Fascination, Moktar, Pitfighter : 150 Frs pce et SM 1 et 2 : 100 Frs. Contacter Loi Jean Pierre, 28 rue Grimaux, 17300 Rochefort, ou au (16) 46 87 25 09.

Département 21
Vds. jx Pc EGA-VGA en 3" (England, Horror Zombies, Test Drive III), entre 150 et 200 Frs. Contacter Eric, après 19h, au (16) 80 36 67 17.

Département 24
Tandon PCA 286, 12 Mhz, DD 20 Mo, lecteur 5" et 3", moniteur VGA couleur, carte VGA Paradise, 1 Mo Ram, souris, logiciels (Windows, jx...) : 6990 Frs. Contacter Christophe, après 19h, au (16) 53 57 65 00.

Département 31
Vds. carte musicale Sound Blaster, jamais servie + mini enceinte : 850 Frs. Contacter Brahami, 119 Ave de Fronton, 31200 toulouse.

Département 33
Vds. super logiciel Pc, pour Loto-Turf-Loto Sportif, liste et prix sur demande. Contacter J P Macaire, Impasse Fomboudeau, 33240 St Andre de Cubzac, ou au (16) 57 43 61 33.

Département 52
Vds. IBM PS/1, 386 SX, 16 Mhz, 2 Mo, DD 40 Mo, VGA couleur, lecteru 3", Works 2, Windows 3, modem, carte joystick Konix, sous garantie . Téléphoner, au (16) 25 32 45 65.

Département 57
Vds. WC 2, Monkey Island, Gold of Aztecs, Tmnt, Préhisto, Moktar, Gremlins 2, BTTF 2... et carte joystick. Contacte(r David, au (16) 87 23 00 33.

Département 59
Vds. ou Ech. Might and Magic 3 vf : 200 Frs. Contacter Cédric, au (16) 82 21 63 58.

Département 61
Vds. Pc 2011 Comp IBM, DD 20 Mo, 3", SVGA + Nbrx jx et utils, Dos 4.01, Works 2, Pctools... avec souris, valeur 18000 Frs, vendu : 5000 Frs. Contacter Levoyer, au (16) 33 35 33 00.

Département 68
Vds. PC 286, 40 Mo, 4 M Ram, Lecteur 3" et 5" HD, VGA, imprimante 24 aiguilles : 10000 Frs. Contacter Maurice, après 18h, au (16) 89 64 32 69.

Département 69
Vds. Pc, 640 Ko, EGA, 4 joysticks, souris, 3 et 5", 2 jx , valeur 10000 Frs, vendu entre 3500 et 2500 Frs. Contacter Sylvain, au (16) 78 05 34 51.

Département 69
Vds. ss garantie, Pc AT 286, 16 Mhz, 1 Mo, DD 80 Mo, lecteurs HD 2 types, souris, cartes 2 joysticks + joystick, VGA couleur, Nbrx jx et logiciels : 9990 Frs, avec Sound Blaster + 1000 Frs. Contacter Mr Barbier, après 18h, au (16) 78 20 11 71.

Département 75
Vends PC 386DX (mini tower), 33Mhz ,mémoire cache 64Ko, 4Mo Ram, 40Mo disque dur, lecteurs 3"HD et 5"HD, carte video SVGA, écran SVGA, Souris, carte Adlib, nbx jeux, sous garantie 6 mois. Le tout pour 9000F. Demander Claude à Joystick (tel: 40 35 48 44).

Département 75
Vds. Pc 386, 25 Mhz, 4 Mo, 2 lecteurs, VGA, DD 120 Mo, sous garantie + Sound Blaster Pro + souris + jx : 12000 Frs (valeur 17000 Frs). Contacter Laurent, au (1) 40 18 18 21.

Département 75
Vds. ou Ech. sur Pc 3" ou 5" : Cadaver, Horror Zombie, Monkey Island, Eye I, Panza Kick Boxing, dans leurs boites. Contacter Bruno, au (1) 45 20 07 91.

Département 75
Vds. AT286, 12 Mhz, DD 40 Mo, VGA 256 couleur, lecteur 3", carte soundblaster, Dos 4.0, joy et souris + Wing2, Spacequest 4, le tout sous garantie : 9500 Frsà débattre. Téléphoner au (1) 43 79 88 49.

Département 76
Vds. Amstrad Pc 1512, double lecteur 5" + imprimante + jx + logiciels. Téléphoner au (16) 35 33 19 61.

Département 77
Vds. sound Blaster + logiciels musicaux + modules de trés belle musiques de composition : 1300 Frs (sous garantie 1 an). Contacter Fabrice, au (16) 60 60 87 31.

Département 78
Pc Victor V286c 8/10 Mhz, 640 Ko Ram, DD 30 Mo, lecteur 5", écran couleur EGA Paradise HR, MS Dos 3.30, souris Microsoft, jx originaux, disks et boites : 7000 Frs. Contacter Stéphane, au (16) 39 76 55 39.

Département 78
Vds. Apple 2C, TBE, moniteur couleur philips, joystick, souris, Nbrx jx (Mario Bross, Conan...) + utils (Budget, Multiplan...) : 3900 Frs. Contacterghislain, au (16) 30 55 21 18.

Département 78
Vds. sur Pc : Prince of Persia : 200 Frs, sur NES : Tortue Ninja : 200 Frs. Ach. STE/F entre avril et juillet, entre 1600 et 1800 Frs. Contacter Florian, au (16) 39 57 24 01.

Département 94
Vds. Pc 286/16, EGA couleur, DD 40 Mo, lecteur 3" et 5", 1 Mo Ram + softs : 5500 Frs, à débattre. Contacter Gérard, au (1) 45 69 18 10.

Département 94
Vds. Pc, DD 40 Mo, 286/13, lecteur 1,44 Mo, écran plasma, coprossesseur mathematique : 5000 Frs. Contacter Le Chinois, au (1) 46 61 52 67.

Département 94
Vds. Pc Oscar XT Turbo, DD 20 Mo, lecteur 360 Ko, écran couleur + 1 monochrome + disks : 1500 Frs. Téléphoner à partir de 20h, au (1) 48 89 61 07.

SEGA

ACHAT

Département 62
Ach. tout jx sur MS à pris-x bas. Ach. jx sur GB. Téléphoner au (16) 21 35 24 92.

Département 75
Ach. sur MD : Populous : 200 Frs et EA Hockey : 250 Frs. Téléphoner après 19h, au (1) 43 67 92 31.

Département 89
Ach. Ech. Vds. jx sur MD et GB. Vds. console Sega + Powerstick (+jx). Ach. jx GG. Contacter Julien, au (16) 86 62 27 39.

Département 94
Ach. GG + 2 jx + adaptateu MS : 800 Frs maxi. Contacte David Pais, 25 rue Leroyer 94300 Vincennes.

CONTACT

Département 28
Recherche contact pour échange de jx sur mD, posséde, Quack F22 Inter, Sonic, Moonwalker Téléphoner le week-end, au (16) 37 81 25 81.

Département 49
Ech. jx MD : GP Monaco, Shinobi, Block Out, Klax Contacter Rémi Vandangfon au (16) 41 67 00 74.

Département 69
Ech. Thunder Blade, Hang On Ninja, Altered Beast, contre Wonderboy 2 ou Shinobi sur MS Contacter Michael, après 19h en semaine, au (16) 78 70 57 17.

Département 75
Ech. Vds. Ken et Moonwalke : 300 Frs pce, ou 550 Frs les 2 Contacter Zhi, aux HR, au (1 48 87 65 87.

Département 91
Ech. sur MD Last Battle + Eswat contre Phantasy Star II, ou II (port compris). Ech. Shinob su GG. Contacter Zo, le soir au (16) 69 40 80 55.

VENTE

Département 6
Vds. MD + 2 joysticks + 5 jx (EA Hockey, Mercs...) + adaptateu Jap sous garantie : 2200 Frs Téléphoner au (16) 93 43 07 54.

Département 13
Compilation : Revenge o Shinobi et Altered Beast : 42 Frs, ces jx sont neufs et pou MD Fra. Contacter Nicolas, aprè 17h30, au (16) 91 65 06 16.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Département 13
Vds. 8 jx sur MD (TF 3, D Duuck, El Viento...) : 3500 Frs, ou pce. Contacter Christophe, au (16) 42 87 53 02.

Département 13
Vds. sur MD : Populous + Out Run : 500 Frs, ou 300 Frs pce (à débattre), possibilité d'échange. Contacter Frédéric, au (16) 91 34 03 23.

Département 27
Vds. 28 jx MD : 6300 Frs; ontacter Bedu Franck, 55 clos des vallons, 27120 Houibec Cocherel, ou au (16) 32 36 62 01 uniquement le samedi de 10h à 18h.

Département 30
Vds. GG + 1 jeu + adaptateur 8 bits : 850 Frs. Vds. jx MD : Golden Axe : 190 Frs, Phantasy Star : 240 Frs, Mystic Defender : 190 Frs. Contacter Lionel, au (16) 66 38 21 68.

Département 31
Vds. MD état neuf + 5 jx : 2300 Frs. Contacter Thomas, le soir, au (16) 61 78 18 36.

Département 33
Vds. MD Jap, Exellent état, sous garantie + 11 jx avec boites et notices : 3000 Frs. Contacter Laurent, au (16) 56 47 39 92.

Département 37
SMS + 2 joystick + pistolet + 6 jx (Wonderboy 2 et 3...), valeur 2800 Frs, céder 1200 Frs (jx séparer : 200 Frs pce). Contacter Stéphane, après 18h, au (16) 47 41 06 15.

Département 44
Vds. Sega 8 bits, avec 5 jx et adaptateur : 1200 Frs, ou 225 Frs pce et console 550 Frs. (jx : Hangon, Zillion 2, Out Run...). Vds. MO6 + 6 jx + synthé. Contacter Régis au (16) 40 53 54 91.

Département 46
Vds. MD + 2 manettes + 4 jx, MD : 750 Frs, jx : 200 frs, 2éme manette : 100 Frs, ou échange contre Amiga. Contacter Emmanuel, au (16) 65 34 48 12.

Département 47
Vds. ou Ech. jx MD : Thunder Force 3 : 250 Frs, Quackshot : 300 Frs, Shadow Dancer : 220 Frs, Rambo 3 : 180 Frs... Contacter Jasmin, après 17h, au (16) 53 93 51 85.

Département 49
Vds. jx MS 2 : Global Defense, World GP, Secret Commando, Ghost House, Black Belt, le tout : 500 Frs, ou 100 Frs pce. Téléphoner au (16) 41 52 30 46.

Département 49
Vds. jx MS : Golden Axe, Warrior, Ace of Ace, Thunder Blade : de 150 à 200 FRs. Contacterguillaume, après 18h, au (16) 41 91 92 21.

Département 50
Vds. MS II + 6 jx (Mickey, G&Ghost...), en TBE : 1200 Frs. Contacter Johann Canoville, au (16) 33 55 16 18.

Département 57
Vds. MD Fra + Arcade Power Stick, Street of Rage, Monaco GP + adaptateur jx Jap. Contacter Benjamin, au (16) 87 06 83 37.

Département 60
Vds. MD Fra, sous garantie + adaptateur + Arcade Power Stick + 5 jx , valeur : 4200 Frs, vendu : 2900 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 44 53 28 42.

Département 64
Vds. MS + 4 jx : 800 Frs, possibilité de vente séparée : 200 Frs pce. Contacter Benjamin, au (16) 90 20 64 25.

Département 66
Vds. MS + 3 jx, prix raisonnable. Contacter Olivier, à partir du 7 mai, au (16) 68 92 45 17.

Département 66
Vds. GG neuve, 8 mois, avec 2 jx : SMGP, ou Wonderboy + Shinobi + adaptateur secteur : 1300 Frs à débattre. Contacter Olivier, après 17h, au (16) 68 51 42 84.

Département 68
Vds. MD Fra + 2 jx encore sous garantie : 1500 Frs. Contacter Emmanuel, après 19h, au (16) 89 55 22 62.

Département 73
Vds. jx MD Fra (Mercs, The Immortal, Mickey Mouse...) : 250 Frs pce. Contacter Vincent, au (16) 79 32 69 26.

Département 75
Vds. MS + 2 manettes + 8 jx (TBE) : 1500 Frs à débattre. Contacter Cyril, au (1) 44 23 43 05.

Département 75
Vds. sur GG : Skweek, Sonic, TBE : 150 Frs pce, port compris. Contacter Sam, au (1) 45 82 02 90.

Département 75
Vds; ensemble CD + MD Jap + jx CD, MD et MS (avec adaptateur) : 5500 Frs. Contacter Michel, à partir de 18h, au (1) 42 00 12 67.

Département 75
Vds. MD Jap + 5 jx + 2 pads : 1300 Frs. Vds. NEC + 7 jx + doubleur + 2 pads : 1200 Frs, ou échange le tout contre A500 + jx + joystik + extention. Vds. ST ss jx : 1300 Frs, sur Paris seulement. Contacter Bounma, au (1) 47 00 50 02.

Département 75
vds. MD Fra + Zman (Pro 1) + 14 jx (Quackshot, Mickey, Street of Rage, Strider...). Contacter Joe, au (1) 45 77 71 66.

Département 75
Vds. 2 MD (Fra et Jap), avec 6 jx chacune : 150 Frs pce. Vds MD : 275 Frs. Vds. NEC avec 5 jx : 1250 Frs. Vds. SGX ou Ech contre Neo-Geo. Contacter Pierre Etienne, au (1) 42 88 67 33 ou 42 55 20 73.

Département 75
Vds. MD Fra (TBE) + 1 joypad + Sonic, Quackshot : 1200 Frs. Contacter Thibault, au (1) 42 77 98 27.

Département 75
Vds. MD Fra, sous garantie 1 an + 2 joys + adapt. : 1100 F. Contacter Cédric, au (1) 40 35 17 09.

Département 75
Vds. MD Fra et Jap + 1 pad + Sonic, Quackshot, TBE : 1200 Frs. Contacter Laurent, le soir, au (1) 42 45 96 07.

Département 77
Vds. MD Fra + adaptateur Jap + Arcade Stick + 5 jx (Sonic, Street...), valeur 4000 Frs, vendu 2800 Frs. Contacter Grégory, après 19h, au (16) 60 60 56 00.

Département 77
Vds. MD Fra + jx (Street of Rage, Mickey, Alien Strom...), acceptant jx Jap, valeur : 4170 Frs, vendu 3060 Frs. Contacter David, au (16) 60 25 35 80.

Département 77
Vds. MD + 2 manettes + 3 jx (Super Volley...) : 1600 Frs. Contacter Richard, après 18h, au (16) 64 06 43 15.

Département 78
Vds. MD Jap + 2 manettes + 5 jx (Super Monaco GP...) : 2000 Frs. Contacter Arnaud, au (16) 30 43 11 61.

Département 78
Vds. MS + 2 manettes (dont Rapid Fire) + 13 jx (Wonderboy, Rastan...) : 1990 frs. Téléphoner après 19h, au (16) 30 24 12 64.

Département 78
Vds. sur MD : Mystic Defender et Street Smart : 250 Frs pce, Alex Kidd, Gainground, et Gostbuster : 200 Frs pce, ou 550 Frs les 3. Contacter Alexandre, sur Paris, au (16) 30 71 20 15.

Département 81
Vds. MS (TBE) : 1600 Frs + 1 pad + 5 jx (Sonic, California Games...). Téléphoner aux heures de repas, au (16) 63 98 44 93.

Département 81
Vds. MD + 5 jx (MIckey, Sonic, Quackshot, Moonwalker...) : 1600 Frs. Contacter Claude, au (16) 63 98 95 33.

Département 84
Vds. jx SMS (Sonic, Pacmania, Y's...), en TBE : 200 Frs pce. Contacter Benjamin, au (16) 90 20 64 25.

Département 85
Vds. Ech. MS + 2 manettes + Mickey + Alex Kid + S Harrier + WB 3 : 950 Frs (acheté 1700 Frs), ou contre GG + 2 jx, si possible Mastergear. Contacter Samuel, au (16) 51 68 34 93.

Département 91
Vds. GG + 3 jx (Sonic, Mickey, Columns) + adaptateur : 1000 Frs? Téléphoner après 19h, au (16) 60 15 71 69.

Département 91
Vds. MS + 10 jx (Sonic, Mickey, Speedball...), valeur 2800 Frs, vendu : 1500 Frs. Téléphoner après 17h, au (16) 69 83 35 95.

Département 91
Recherche : Valis 3 en français, Burning Force et Valis 1 en francais, posséde Jhon Madden, Marvel Land. Contacter Charles, au (16) 60 86 27 53.

Département 91
Vds. jx MS de 50 à 200 Frs pce. Contacter Monique, au (16) 60 11 18 16.

Département 92
Vds. GG + 2 jx : 700 Frs. Vds. MO6 + 10 jx : 600 frs. Vds. moniteur couleur Amstrad : 300 Frs. Contacter Cédric, après 17h, au (16) 47 50 86 55.

Département 92
Vds. jx MD et MS entre 100 et 350 Frs (Nbrx hits). Contacter Mr Raoux, après 19h, au (16) 46 02 34 92.

Département 92
Vds. ou Ech. Street of Rage. Ech. jx sur NES. Téléphoner au (1) 47 50 69 82.

Département 93
Vds. jx MD (Robocod, Budokan, Populous, Zany Golf, Mickey 1, El Viento, Altered Best), échange possible. Contacter Cyril, après 17h, au (1) 48 91 10 36.

Département 93
Vds. MD Fra + 6 jx (Mickey, Golden Axe...), valeur : 2500 Frs, vendu 2500 Frs à débattre. Contacter Alexandre, au (1) 43 08 87 85.

Département 94
Vds. MD Fra neuve : 600 Frs, 2 jx : Immortal et Altered Beast, Nintendo : 250 Frs + Nbrx jx, prix à débattre, manettes NES Advantage. Contacter Marc, au (1) 43 74 66 39.

Département 94
Vds. MD Fra + 7 jx (Mickey, Fatman, Alex Kid... + adaptateur MS + adaptateur Jap. Téléphoner au (1) 46 78 76 04.

Département 94
Vds. sur MS : Super Kick Off : 250 Frs (port compris). Contacter Jean-François, au (1) 43 68 41 20.

Département 95
Vds. MD + 2 jx : 900 Frs, 12 jx entre 200 et 250 Frs (D Duck, Mickey, Final Blow...). Contacter Mikael, au (16) 34 14 26 94.

Département 95
Vds. MD + 1 manette + 2 jx : 1400 Frs. Vds. NES + 5 jx + 2 manettes + NES Adavantage : 1800 Frs (valeur : 2800 Frs), le tout en tBE. Contacter Sylvain, de 19h à 20h, au (16) 34 50 75 06.

Département 95
Vds. MD +2 jx : 1400 Frs. Vds NES + 5 jx + 3 manettes (dont NES Advantage) : 1800 Frs. Contacter Sylvain, de 19h à 21h, au (16) 34 50 75 06.

Département 95
Vds. MS (sans manettes) + 24 jx + lunette 3D + volant, le tout : 2510 Frs, au lieu de 7800 Frs, ou sépatrement (le jeu de 50 à 130 Frs, MS : 50 Frs). Téléphoner après 17h, au (16) 39 81 09 48.

Département 99
MD Jap + 5 jx (Quackshot, Sonic...) + adaptateur + 2 manettes : 2600 Frs. Contacter Massino, CP 3244, 1400 Yverdon, Suisse.

Département 999
Donne cours sur l'instruction 'PUTCHAR' et 'BANNER' contacter Mic à la rédaction de Joystick. (Cours par corrspondance possible).

Joystick et **Consoles News** sont des publications mensuelles éditées par le Groupe SIPRESS, 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris.
Tel: (1) 40 35 48 44. Fax: (1) 40 35 16 47.
Associés : Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN.

Directeur de la publication
Marc Andersen
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour
Rédacteur en chef adjoint
Michel Desangles
Co-Rédacteur en chef adjoint-Rubrique Mac
Henri Legoy
Coordination technique
Claude Lucas

Joystick

COURRIER DES LECTEURS
Michel Desangles
NEWS
Toute l'équipe
PREVIEWS
Derek De La Fuente
MEGA DOSSIER
Olivier KA
JEUX CRACK
Danboss
Danbiss
ILLUSTRATEUR
Yacine

Consoles News

AHL & aviateur Destroy

Correspondants permanents à l'etranger
Derek De La Fuente (G.B.)
SENDAÏ Publications (USA)
SOFT BANK (Japon)

Mise en page
Pixel Press Studio
LINOS

Secrétariat
Antonio Da Silva
Chefs de Publicité
Marc Andersen
Isabelle Weill
Abonnement et anciens numéros
Huguette Uzan

Directeur des ventes
Promevente-Michel Yatca
(1) 45 23 25 60. Terminal EB6
Modifications de service et reassort
N° vert: (1) 05 19 84 57

Télématique
3615 Joystick
Centre serveur Sipress
Journaliste Télématique
Mic Dax
Sysanim
SOUK SOKAI

Photogravure
RPM, PPO, INTEGRAAL
Imprimé en France
Distribution
Transports Presse.



Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN: 0994-4559. Dépôt légal à parution.

Illustration de couverture
ADDAMS FAMILY

APRES SON IMMENSE SUCCES SUR CONSOLE, DYNA BLASTER ENTRE DANS LA LEGENDE DE LA MICRO

"Ce soft est un chef d'œuvre de plaisir de jeu. Déjà amusant en mode un joueur grâce aux tableaux et aux décors qui changent, et à la progression de la difficulté, DYNA BLASTER devient hyper amusant et délirant quand on joue à plusieurs, surtout à cinq. Quand on commence à jouer à DYNA BLASTER, il est très difficile de s'arrêter." JOYSTICK



C&VG HIT 93%



CU AMIGA : "Un grand jeu"





PLAY TIME Star

AMIGA
ATARI ST
IBM et compatibles
C64 (trois joueurs)

DYNA BLASTER

POSSIBILITE DE JOUER A 5 JOUEURS!

3615 UBI

UBI SOFT
Entertainment Software

HUDSON SOFT

Gen d'Or

"Un jeu d'arcade diabolique" Gen 4

Megastar Joystick 94%

SUPER POWERPLAY

8-10, rue de Valmy 93100 Montreuil sous-Bois
Tél : 48.57.65.52

Pour finir un niveau, tuez tous les horribles monstres qui vous poursuivent, en posant des bombes (mais n'oubliez pas de vous mettre à l'arbri)...



...les murs cachent souvent des bonus, récupérez-les puis trouvez la porte qui vous mènera au niveau suivant!

En mode 5 joueurs, débrouillez-vous pour anéantir vos adversaires. Sous certains murs, apparaissent des options, des bombes supplémentaires ou des flammes qui permettent de tirer plus loin.

Photos d'écran sur Amiga

Disponible dans les Fnac et les meilleurs points de vente